SEGREDOS
NOVIDADES EM CONSOLES E CARTUCHOS

MARIO 4: COMO DETONAR A FASE "SPECIAL"

VideoGame

ANO 3 - Nº 26

Cr$ 690000

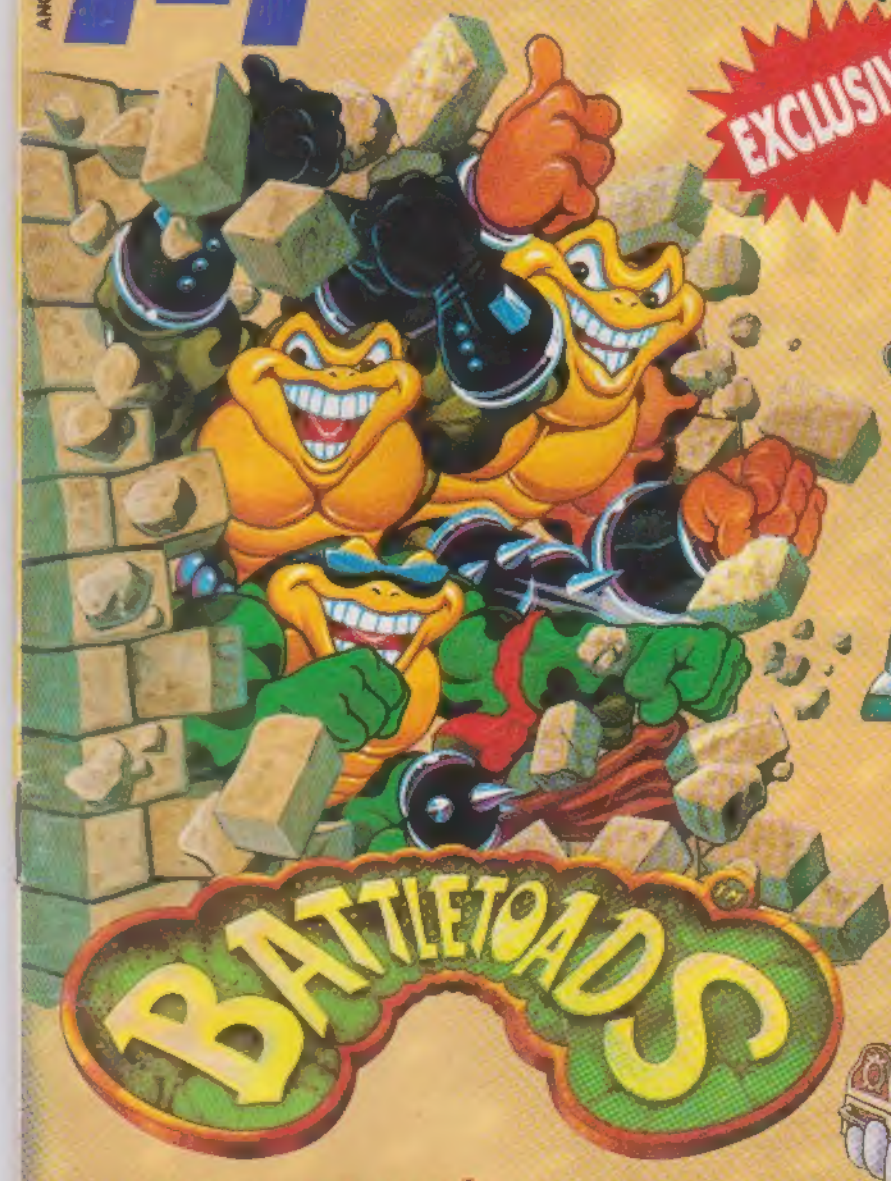
F-1

DOIS JOGOS PARA VOCÊ PILOTAR E SUBIR NO PODIUM

STREET FIGHTER II

EXCLUSIVO

- TRUQUES PARA SURRAR OS 4 CHEFES NO SUPER NINTENDO
- AGORA, STREET FIGHTER II PARA O MEGA DRIVE



SIGLA EDITORA

BATTLETOADS

AGORA TAMBÉM NO MEGA: DÊ PORRADAS COM OS SAPOS

LAND OF ILLUSION

MICKEY NO MASTER: ESTRATÉGIA COMPLETA

O MELHOR VIDEOGAME DO MUNDO.

A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.
CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.
NOVA
BREVE SALVADOR - BA
LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Index

Uma das melhores notícias desta edição é o lançamento do Street Fighter II para Mega Drive. Esse era um sonho dos fãs desse console Sega que, além de se tornar realidade, vem com uma vantagem: é possível lutar com os chefes, o que não acontece no Super Nintendo. Ponto para a Sega na eterna briga entre os dois fabricantes.

Se você é da turma do Super Nintendo pode ir "se vingando" desde já: nesta **VIDEOGAME** *você encontra superdicas para encher de porradas todos os chefes do Street Fighter II.*

Mas além desse super-sucesso que chega ao Mega, há muito com que se divertir. Os sapos do Battletoads (que também nasceram Nintendo) são outra ótima opção que chega para Mega Drive e que também apresentamos nesta edição. Com **VIDEOGAME** *é assim: a gente "trabalha" muito para dar todas as dicas e você é quem se diverte.*

Roberto Araújo

= Super Nintendo

18 StarFox - Level 2
21 Street Fighter II -Chefes
22 Super Mario World - Dicas
24 Exhaust Heat II
25 Nigel Mansell F1 Challenge

= Mega Drive

28 Battletoads
30 The Little Mermaid
32 Flashback
34 X-Men

= Master System

36 Mickey Mouse - Land of Illusion
39 Master of Darkness

= Nintendo

40 Blues Brothers
41 Yoshi's Cookie
42 The Addams Family

= Game Boy

44 Adventure Island 2

= Game Gear

45 Mickey Mouse - Land of Illusion

= Especial PC

46 Comanche: Maximum Overkill

6 Bits
12 Cartas
14 Pergunte aos Feras
16 Rolos e Trocas
48 Game Secret
50 Galeria dos Feras

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES DIVULGAÇÃO

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

MAGIL: Mestão • **SP:** Fotolítica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy's Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertor • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Comi. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferran • Marjorie Video • Supermercado Estudo • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Leo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retas • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Cali Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Joia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Ácqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tocyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M. Shock • Intersom • **MA:** Zona Franca

BITS

Games: sucesso na UD/93

Street Fighter II para Mega, Virtua Racing e HandyVision foram algumas das novidades. Confira os detalhes.

Os apaixonados por videogame que visitaram a 44ª UD (Feira de Utilidades Domésticas), este ano realizada junto com a Auvicom (Feira de Áudio, Vídeo e Comunicação), entre 8 e 18 de abril no Parque Anhembi, em São Paulo (SP), não se decepcionaram. Além da tradicional parafernália doméstica apresentada na feira, havia videogames, muitos videogames. Só para se ter uma idéia, este ano o evento reuniu bem mais empresas do setor que no ano passado. Marcaram presença a Tec Toy (representante da Sega), Dynacom, Chips do Brasil (fabricantes de produtos compatíveis Nintendo), LKC (importadora e distribuidora de produtos Nintendo e Neo-Geo) e a US-1, que representa dois famosos fabricantes de acessórios dos Estados Unidos.

Nos 960 metros quadrados do estande da Tec Toy estiveram expostos cerca de 140 games, divididos entre os sistemas Mega Drive, Master System, Game Gear, PC e Sega CD. Entre eles, muitas novidades, ainda não lançadas pela empresa. Mas o destaque mesmo ficou com um cartucho que não estava presente: Street Fighter II Champion Edition para Mega Drive. A Tec Toy mostrou apenas uma fita de videocassete com um **preview** do game. As imagens não são as definitivas, mas já deu para sentir os poderes que Chun-Li, Ryu e Sagat exercem sobre a galera. A novidade é que, nesta versão, será possível jogar com os chefes.

Os gráficos vetorias também marcaram presença com o arcade Virtua Racing. Embora a Tec Toy não tenha planos de lançá-lo no mercado, a idéia foi a de mostrar ao público a diferença destes gráficos aos convencionais. E fez sucesso: o simulador de carros de Fórmula 1 tem todas as forças do carro aplicadas na cadeira e na direção, aumentando e muito seu realismo. Durante o game, o jogador pode escolher entre quatro diferentes pontos de vista: de dentro do carro, de trás, por cima e vista aérea tipo helicóptero. Foi o campeão de filas do estande, que realizou ainda muitas promoções comandadas por bonecos do Sonic e Tails, os astros da Sega.

A Tec Toy também aproveitou a chance para mostrar à galera os acessórios que pretende lançar ainda este ano. Entre eles estão o Activator, um controle remoto interativo, e a Menacer, uma bazuca com desenho arrojado, ambos exclusivos para os consoles Mega Drive.

Street Fighter II também foi o destaque no estande da Dynacom, só que desta vez para os consoles Nintendo de 8 bits. A empresa mostrou ainda seu próximo lançamento, o HandyVision. Trata-se de um console portátil que aceita cartuchos Nintendo e compatíveis de 72 pinos ou de 60 pinos com adaptador, e transmite as imagens para a TV sem usar fio. Embora menor do que o estande da Tec Toy, na Dynacom também era possível experimentar as novidades.

Outra empresa que marcou presença e atraiu bastante a atenção do público foi a US-1, que está representando famosos fabricantes de acessórios dos Estados Unidos, como a **ASCII** e a **STD**, grandes fabricantes de controles especiais. A vedete do estande foi um controle de mão tipo **control pad** da **STD**, com possibilidade de 70 programas de até 7 movimentos cada.

O controle já vem com 61 movimentos pré-programados para Street Fighter II (Super Nintendo), além de ter um **design** diferente: o controle é transparente, permitindo a visão de todos os componentes internos.

Chips do Brasil: controles para todos os sistemas.

FOTOS: DAUMER DEGRILI

FOTOS: DAUMER DEGIULI

US-1: controles de última geração para SNES e Mega.

A LKC, uma das maiores importadoras dos produtos da linha Nintendo e Neo-Geo, também marcou presença. O destaque ficou para o game Nigel Mansell F1 Challenge (confira na seção Super Nintendo desta edição). A Williams do atual campeão de Fórmula 1 (agora correndo na Fórmula Indy) pôde ser pilotada por meio de uma cadeira controle. Também a Chips do Brasil marcou presença, apresentando novos títulos compatíveis Nintendo (8 bits) e toda a sua linha de controles PRO. Sem dúvida, uma festa para ninguém botar defeito.

Na Tec Toy, Sonic, Tails e promoções. Abaixo o Virtua Racing, um dos destaques.

Na LKC, detonar com Mansell valia um Super NES.

HandyVision: destaque na Dynacom.

BITS

Sonic em desenho

O desenho animado do porco-espinho estreou nos EUA agora em abril.

Os fãs de Sonic, o porco-espinho mais rápido do mundo, já podem curtir suas aventuras na TV. É que, desde abril, já está rolando nas telinhas americanas um desenho animado bem legal com o veloz personagem. As historinhas seguem o roteiro básico dos jogos de videogame: Dr. Ivo Robotnik, o vilão, tenta inutilmente capturar Sonic e seu amiguinho Tails, mas sempre fracassa. O porco-espinho detona tanto Robotnik, que chega a dar pena do "pobre" malvado. As cenas são engraçadas, no estilo Papa-Léguas e Lobobão, e prometem muitas gargalhadas para a galera. Resta esperar alguma emissora de TV se interessar pelo porco-espinho e lançar os desenhos por aqui!

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Diferente da versão para SNES, o Street Fighter II permite lutar com os chefes.

Street Fighter II no Mega Drive

A Tec Toy finalmente pôs fim ao mais forte boato que há meses toma conta dos gamemaníacos e já confirmou: o game Street Fighter II chega em junho para o Genesis, nos Estados Unidos, em uma nova versão deste sucesso dos Arcades e Super Nintendo. O acordo entre a Sega e a Capcom foi assinado no Japão, em meados de abril.

A versão para o Genesis (o Mega Drive brasileiro) será chamada de Street Fighter II' Champion Edition nos Estados Unidos e no Japão, assim como já acontece nos Arcades. A diferença principal entre a versão para Super Nintendo e a de Mega é que agora o jogador poderá selecionar entre 12 personagens diferentes e ainda será possível jogar contra o próprio personagem escolhido, incluindo os quatro inimigos finais. A Tec Toy pretende lançar o game por aqui o mais rápido possível. Segura essa, galera!

Videogame via satélite

A Nintendo ameaça levar aos lares japoneses o primeiro serviço de videogame via satélite do mundo. A empresa pretende tornar o projeto realidade até abril do próximo ano. Desta forma os jogadores terão a oportunidade de acessar games de uma central por satélite ou linhas telefônicas e jogar contra outros garotos através de uma rede.

Mas nem tudo é festa. Os games que poderão ser acessados via satélite são bem simples e correm o risco de não agradar muito a moçada. O equipamento especial vai custar cerca de US$ 85.

MELHORES REVISTAS MENORES PREÇOS

AUDIO NEWS
VIDEOGAME

TRAVEL IN
OFICINA MECÂNICA

DUAS RODAS
VIDEO NEWS

ASSINATURAS

EM CONDIÇÕES QUE SÃO UM VERDADEIRO PRESENTE

SE PREFERIR, LIGUE PARA SÃO PAULO

(011) 549-1433

OU PARA O RIO DE JANEIRO

(021) 258-5959

SIGLA EDITORA

IRS-40-2694/84
UP-AG CENTRAL
DR/SÃO PAULO

CARTÃO RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O selo será pago por:

SIGLA EDITORA LTDA.

04015-040 - São Paulo - SP

ASSINATURA INSTANTANEA

VIDEO NEWS Cr$1200 000,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$1200000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$1200000,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$1440 000 00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$ 720 000,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$1344 000.00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA

PAGAVEL EM QUALQUER AGÊNCIA

BRADESCO

1ª VIA - Banco

Preços válidos até: 07-06-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: PAGUE AINDA HOJE Cód.0011

☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Est. ___ Tel.: _____ CEP: _____

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

recorte aqui

VIDEO NEWS Cr$1200 000,00 Código 01 ☐	OF. MECÂNICA Cr$1200000,00 Código 02 ☐
DUAS RODAS Cr$1200000,00 Código 03 ☐	TRAVEL IN Cr$1440000,00 Código 04 ☐
VIDEOGAME Cr$720000,00 Código 05 ☐	AUDIO NEWS Cr$1344000,00 Código 06 ☐

ASSINATURA INSTANTÂNEA

PAGAVEL EM QUALQUER AGÊNCIA

BRADESCO

2ª VIA - Assinante

Preços válidos até: 07-06-93

MARQUE COM UM X SUAS OPÇÕES: PAGUE AINDA HOJE Cód.0011

☑ SIM. Ao pagar o(s) valor(es) indicados no quadro acima, até a data-limite, estou realizando a compra de minha(s) assinatura(s) por 1 ano (12 edições) das revistas assinaladas. Após a data-limite indicada, o pagamento só poderá ser feito diretamente na EDITORA e terá o seu(s) valor(es) reajustado(s).

Nome do assinante: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Est. ___ Tel.: _____ CEP: _____

Sigla Editora Ltda.
Rua Alice de Castro, 60
CEP 04015 - SP

ATENÇÃO!
PREENCHA AS DUAS VIAS

Para crédito junto à Agência	Convênio	C/C	Dig	Valor
1074/P - Tutóia - Urbana-SP	1708-6	03 282	4	

Só é válido como recibo quando autenticado mecanicamente pelo banco, sem emendas, rasuras ou ressalvas.

recorte aqui

CARTÃO RESPOSTA

ASSINATURA ANUAL

REVISTA	CÓD.	Nº DE PAGTOS.	VALOR DE CADA PAGTO.

Assinale aqui a forma de pagamento. Marque com um X

☐ Cobrança Bancária ☐ Cartão de Crédito
☐ Credicard ☐ Elo ☐ American Express ☐ Ouro Card

Preços válidos até: 07-06-93

Nº ..... Validade ___ / ___ / ___

Nome .....

Endereço ..... Nº .....

Bairro ..... CEP .....

Cidade ..... Estado .....

CPF ..... Data de Nascimento ___ / ___ / ___

Telefone .....

Data ___ / ___ / ___ Assinatura _____

Cód.0011

ENVIE HOJE MESMO

VIDEO NEWS
A sua revista de vídeo.
Código 01
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

TRAVEL IN
A sua revista de viagem.
Uma viagem a cada página.
Código 04
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1800 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 1080000,0

OFICINA MECÂNICA
A sua revista de automóvel.
Código 02
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

VIDEOGAME
A sua revista de game.
Código 05
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 900000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 540000,0

DUAS RODAS
A sua revista de moto.
Código 03
Assinatura anual. Periodicidade mensal.
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1500 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$ 900 000,00

AUDIO NEWS
A sua revista de áudio.
Código 06
Assinatura anual. Periodicidade mens
12 exemplares
1 pagamento de Cr$ 1680 000,00
ou 2 pagamentos de Cr$1008 000,00

PREÇOS ACIMA SÃO VÁLIDOS SOMENTE PARA O CARTÃO RESPOSTA.
OS PREÇOS DA ASSINATURA INSTANTÂNEA ESTÃO NO PRÓPRIO CUPOM, JÁ COM O DESCONTO DE 20%.

ESCOLHA SUA OPÇÃO

ASSINATURA INSTANTÂNEA

É SÓ PAGAR EM QUALQUER AGÊNCIA BRADESCO, COM DESCONTO DE 20%, CONFORME CUPOM E SUA ASSINATURA* ESTÁ GARANTIDA.

CARTÃO RESPOSTA

BASTA PREENCHER O CUPOM AO LADO, ESCOLHENDO ENTRE COBRANCA BANCÁRIA OU CARTÃO DE CRÉDITO, EM PARCELA ÚNICA OU EM DUAS PARCELAS. DEPOIS É SÓ COLOCAR NO CORREIO. O SELO JÁ ESTÁ PAGO

VOCÊ MERECE ESTE PRESENTE!

SIGLA EDITORA

BITS

Handy Power I: recarga em 1,5 horas

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Pilhas nunca mais

Se você tem um Game Boy, esqueça as pilhas. **A STD Entertainment** está lançando uma bateria recarregável, a **Handy Power I**, que substitui esses caros componentes, e que pode funcionar por até 14 horas. O acessório pode ser recarregado milhares de vezes — basta conectá-lo à rede elétrica de 110 V, garantindo jogadas por um bom tempo no portátil. Uma das características mais legais é que o **Handy Power I** atinge plena carga em 1 hora e meia, tempo considerado recorde já que os recarregadores comuns precisam de pelo menos 6 horas.

O **Handy Power I** também funciona no Game Gear da Tec Toy, mas, nesse caso, só mantém carga por 2 horas e meia, segundo o fabricante. Ele pode ser encontrado no Brasil pelo telefone (011) 210-4865, e custa US$ 59,00 (dólar comercial).

Nintendo na palma da mão

A Dynacom está lançando um novo console compatível com o sistema Nintendo de 8 bits: o HandyVision. A novidade é que o novo aparelho é portátil, com tamanho pouco maior do que o de um cartucho do formato americano, já incorpora o controle 1 ■ não necessita de fios para a conexão com a TV. A imagem é transmitida por rádio-freqüência, e "pega" na TV nos canais 12 ou 13.

O HandyVision aceita cartuchos no formato americano (72 pinos) mas pode usar cartuchos de 60 pinos, desde que com adaptador. Há também entrada para um segundo controle, permitindo ainda que sejam jogados games para duas pessoas, ou que seja conectada a pistola laser. O HandyVision já vem com sete jogos na memória, ainda não definidos pelo fabricante até o fechamento desta edição.

O HandyVision é compatível com Nintendo 8 bits e não tem fios.

DAUMER DEGRAU

Tec Toy lança o Game Genie para Mega Drive.

No Brasil, o Game Genie

O Game Genie é o mais novo acessório que a Tec Toy está lançando para os consoles de Mega Drive. Com ele é possível alterar temporariamente algumas características na forma de jogar de cerca de 50 games já lançados, e ainda outros que estão para chegar.

A "mágica" acontece assim que o usuário conecta o Game Genie entre o cartucho e o console. Aparece então uma tela de apresentação, onde você deverá entrar com os códigos que determinarão os efeitos especiais desejados. Os códigos para cada game estão relacionados em um manual que acompanha o aparelho. No game Sonic The Hedgehog, por exemplo, você pode aumentar o número de anéis do porco espinho e dar a ele vidas infinitas.

A Tec Toy também já criou o Genie Club, que vai fornecer para os jogadores códigos dos novos lançamentos.

Michael Jackson em realidade virtual

Michael Jackson pode virar personagem principal de um game de realidade virtual realizado pela Sega. O cantor americano ficou impressionado ao conhecer o Sega Virtual Ride AS-1, durante visita que fez à Sega Enterprises Ltd., em Tóquio, no mês de dezembro.

Michael foi acompanhado pelo presidente da Sega, Sr. Nagayama, para uma visita na sede da empresa. Os dois conversaram sobre o desenvolvimento de novos games baseados no sistema de realidade virtual e jogos de uso doméstico.

O cantor experimentou diversos games durante sua visita, mas parece que Sonic The Hedgehog II foi o que ele mais gostou. O jogo foi instalado no seu quarto de hotel, para garantir seu divertimento nas horas de folga.

8 BITS

Eu ■ meus amigos somos leitores assíduos de **VIDEOGAME** e gostaríamos de saber duas coisas: 1) Por que a revista inferioriza os sistemas Nintendo, Master System, Game Boy ■ Game Gear, reservando a eles número reduzido de páginas? 2) Qual é o preço de um computador PC 386 usado, com drive, impressora e winchester?

Luiz Fernando Martha
Andradina, SP

A revista VIDEOGAME **não inferioriza os sistemas de 8 bits e os portáteis, Luiz Fernando. Prova disto é que os principais lançamentos desses sistemas têm sido publicados regularmente em nossas edições. Infelizmente tanto Nintendo como Sega estão concentrando suas forças — e principais lançamentos — nos seus sistemas de 16 bits, e a maioria dos leitores tem pedido para ver em nossas páginas os novos games para Super Nintendo e Mega Drive. Tentamos agradar a todos da melhor maneira possível. Respondendo a sua segunda pergunta, o preço de um computador depende de sua configuração. A mais simples, pode ser encontrada por cerca de US$ 1 mil. Falou?**

Sega CD: compatível com ■ Mega nacional.

DIVULGAÇÃO

CADEIRA CONTROLE

Vocês poderiam me informar o endereço da empresa que fabrica as cadeiras-controle de videogame iguais às apresentadas na promoção da edição 22 de **VIDEOGAME**?

Edson Roberto Do Nascimento
Vila Velha, ES

O distribuidor da cadeira-controle é a Procimar. O telefone para maiores informações é (011) 825-6577, com sr. Carlos.

MEGA E SEGA CD

Caros amigos, queria saber qual a diferença entre o Mega CD (japonês) e o Sega CD (americano). Os jogos serão compatíveis entre os sistemas americano e japonês? Se não forem, existe a possibilidade de se adaptar o Mega CD? Finalmente, quais os títulos que existem no Mega CD?

Juliano Svizzero Reghini
Bauru, SP

Em primeiro lugar gostaria de elogiar o trabalho de vocês, na minha opinião ■ de melhor nível na área de videogames. Agora, as dúvidas: tenho um Mega Drive japonês e queria saber tudo sobre a compatibilidade com ■ Sega CD. Gostaria também que vocês me indicassem endereços de lojas onde eu pudesse adquirir ■ Sega CD.

Marcelo Nogueira Lima
Volta Redonda, RJ

Galera, tecnicamente não existe nenhuma diferença entre ■ Mega CD e o Sega CD. Só que existe uma trava eletrônica nesses dois equipamentos, tornando os sistemas incompatíveis entre si. A rigor, Sega CD só roda CDs americanos no console Genesis — ou Mega Drive da Tec Toy, e Mega CD só roda CDs japoneses no Mega Drive Japonês. Quando for lançado, o Sega CD da Tec Toy será compatível com o Mega Drive da Tec Toy e com o Sega CD americano. É possível, entretanto, adaptar-se um Mega Drive da Tec Toy ou Genesis para funcionarem como um Mega Drive japonês, o que não é aconselhável, pois mesmo assim vocês terão jogos falados em japonês. Da mesma forma, também é possível (tecnicamente) adaptar-se um Mega Drive japonês para funcionar como um Mega Drive da Tec Toy, tornando-o então compatível com o Sega-CD e os CDs americanos — falados em inglês. Aí vão alguns dos títulos mais quentes para o Mega CD: Cobra Command, Prince of Persia, After Burner 3, Road Blaster FX, Earnest Evans e Final Fight. **Finalmente, o Sega CD pode ser adquirido aí no Rio de Janeiro na loja da LKC. Aí vai ■ endereço: Rua Conde de Bonfim, 346, sala 204, Tijuca, fone (021) 204-2589.**

CLONE SNES

Alô, pessoal da revista **VIDEOGAME**! Gostaria de parabenizá-los pelo sucesso da revista e saber se existe algum console compatível com o Super Nintendo à venda no mercado nacional.

Carlos Antônio Oliveira dos Santos
Salvador, BA

Ainda não existe um console compatível com o Super Nintendo à venda no mercado brasileiro, Carlos Antônio. Mas, com a chegada da Nintendo ao Brasil, você poderá comprar o seu Super Nintendo original, brasileiro e com garantia. Os produtos Nintendo serão produzidos pela Playtronic, que é uma associação entre Estrela e Gradiente, e deverão chegar ao mercado até o Natal. OK?

BIT SYSTEM

O Bit System é compatível com os games Nintendo? Posso jogar Street Fighter II usando este console? Quantos lutadores posso escolher e quais são eles? Gostaria de saber ainda: existe algum adaptador que faça com que o Bit System aceite cartuchos de Super Nintendo ou qualquer outro sistema?

Henrique M. Franco
Quirinópolis, GO

O Bit System é compatível com os games Nintendo e você pode jogar uma versão de Street Fighter II para os sistemas Nintendo. Nesta versão, não autorizada pela Capcom (produtora de Street Fighter II) nem pela Nintendo, você pode lutar com quatro lutadores (Chun-Li, Ken, Ryu ou Zangief) e terá de enfrentar três inimigos finais (Vega, Sagat e M. Bison). Finalmente, não existe um adaptador que faça com que o Bit System aceite cartuchos de qualquer outro sistema, ao não ser da própria Nintendo e compatíveis.

DIVULGAÇÃO

ENDEREÇOS

Vocês podem me fornecer o endereço do fabricante de jogos Interplay?

Edmilson Cícero da Silva
São Paulo, SP

Aí está, Edmilson: Interplay Productions - 17922 Fitch Ave. Irvine, CA 92714, EUA.

clubes

HAX-HAX GAME'S - Especializado no sistema Nintendo, com jornalzinho radical. Basta mandar Cr$ 2 mil, dados pessoais e um envelope selado para respostas para Av. Joana Angélica, 59, Ed. Pedro Veloso Gordilho, CEP 40000-000, Salvador, BA.

SHADOW GAMES CLUB - Atendemos todos os sistemas. Envie uma foto 3x4, Cr$ 3 mil e o nome do seu console para rua Miguel Cervantes, 62/103, Cachambi, CEP 20780-380, Rio de Janeiro, RJ. Nosso jornal mensal responderá dúvidas dos associados.

GAME HUNTERS CLUB - O clube destina-se aos viciados em Mega Drive, Nintendo e Master. A nossa equipe enviará aos associados um jornal quinzenal recheado de dicas e carteirinha. Para se associar envie Cr$ 4 mil e diga que videogame possui, para Av. Niemeyer, 750/1.402, CEP 22450, Rio de Janeiro, RJ.

MEGA FERAS CLUBE - Convidamos todos os viciados em Mega e Master a participarem. Para ter direito à carteirinha, jornal mensal, campeonatos e muito mais, mande seus dados e de seu console junto com um envelope selado e subscritado e Cr$ 3 mil para os custos do jornal. Escreva para Av. Eng. Ludolfo Boehl, 1.136, Teresópolis, CEP 91720-150, Porto Alegre, RS.

THE FANTASTIC GAME ZONE - O T.F.G.Z. não é um clube como qualquer um. Nosso jornal contém lançamentos dos EUA, dicas dos sócios, classificados, recordes e dicas dos editores. Somos quase peritos em SNES, Master System e Game Boy. Para maiores informações escrevam para rua Isidoro de Lara, 265, apto. 11-B, Itaquera, CEP 08253-250, São Paulo, SP.

TRANSCODER Br 50: do Tamanho do seu bolso

Esta você não pode perder.
O Br 50 é um transcoder externo, super compacto, leve e fácil de transportar.
Tem fonte interna e saída de RF-CH3/CH4.
O Br 50 é recomendado para transcodificar Vídeo Games NTSC importados de qualquer marca (transcodifica de NTSC para PAL-M) obtendo imagens coloridas de ótima qualidade.
Desta forma ninguém irá adulterar ou mexer internamente no seu vídeo game. Ele permanecerá original, íntegro, como foi projetado e fabricado. O Br 50 pode ser usado também em câmeras, videodiscos e computadores.
Um produto de grande versatilidade e com um preço super atraente.
Isso mesmo. Aproveite esta oportunidade. Consulte agora mesmo os nossos revendedores e adquira um **Transcoder Br 50.**

Se você tiver dúvidas quanto a operação e as conexões deste aparelho, entre em contato com a nossa Central de Vendas: 581-7264

TECNOVIDEO®

REVENDEDORES (Transcoders e Acessórios)

SÃO PAULO CAPITAL
Tecnovideo (Sumidouro) (011) 813-6300
Tecnovideo (Pedroso) (011) 814-8555
Tecnovideo (Porguari) (011) 816-6431
Tecnovideo (Pinheiros) (011) 815-9144
[illegible] (011) 220-7500
[illegible] (011) 220-3660
[illegible] (011) 267-3058
[illegible] (011) 298-7066
[illegible] 212-3823
[illegible] Telecomunicações (011) 563-9500
[illegible]

SÃO PAULO / INTERIOR
Bauru - Eletrônica Asami (0142) 23-9551
Campinas - Merlin Video (0192) 42-4486
Limeira - Vasconcelos (0194) 42-3524
Marília - D.M.Bernardes (0144) 33-7022
Ribeirão Preto - Pau-edson (016) 634-9655
Santo André - Eletrônica Gilda (011) 440-1309
Santos - Eletr. MHR (0132) 34-5973
S. José dos Campos - Service News (0123) 22-0100

OUTROS ESTADOS
Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 262-8197 / 533-3399 - Centro
Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 237-3399-Copacabana
Rio de Janeiro / RJ - World Video do Brasil (021) 325-6444
Rio de Janeiro / RJ - Hyper Sound (021) 252-7827
Rio de Janeiro / RJ - Fotomania (021) 580-0098
Rio de Janeiro / RJ - Casa & Video
Belo Horizonte / MG - Eletr. Sinderal (031) 201-5728
Belo Horizonte / MG - Video Systems (031) 335-3222
Belo Horizonte / MG - Transistora Beagá (031) 201-8955
Brasília / DF - Videotec (061) 274-9085
Curitiba / PR - Eletrônica Osaka (041) 224-4207
Florianópolis / SC - Eletrônica Auro (0482) 44-0757
Joinville / SC - Hang Video (0474) 33-6493
Porto Alegre / RS - Hi-fi (0512) 21-3257
Porto Alegre / RS - Video Game (0512) 24-3781
Fortaleza / CE - Satélite Center (085) 244-3154
Natal / RN - Hertz Eletrônica (084) 222-1829
Recife / PE - Cielta (081) 241-4378
Salvador / BA - Video Hobby (071) 240-6480
São Luiz / MA - Video Eletrônica (098) 227-2151
Manaus / AM - Videotron (092) 233-7207

pergunte aos feras

The Addams Family Nintendo

Caros amigos da **VIDEOGAME**, como faço para abrir a porta à esquerda da casa, a última porta do 2º andar à esquerda ■ a porta de ferro com cara de cobra?

Welton Leandro Valdir
Maringá, PR.

Faça assim, Welton: salve a Wednesday de dentro da geladeira e entre no fogão que está na cozinha com ela. Dessa forma ela se descongelará e lhe entregará a Chave do Sótão. Ah, dentro do fogão, aproveite para procurar a vovó Addams que ela também está lá. Bom, com a Chave do Sótão, você pode abrir a porta do 2º andar à esquerda. Esse lugar é uma passagem para o telhado onde você encontrará a Fog Machine. Para pegá-la pule em cima. Agora que todos os ingredientes da poção estão com você, fica fácil salvar Pugsley. Com ele é a maior manha entrar na porta com cara de cobra e, a seguir, na outra porta que aparece. Para entrar é necessário ter US$ 1 milhão. Essa grana toda você consegue indo para a sala onde está a mãozinha e entrando na janela preta — pule com o direcional para cima ■ pronto: é só recolher o dinheiro. Agora você já pode entrar e salvar Morticia. Ufa, se ainda assim não deu, veja mais dicas desse jogo na página 42 desta edição, falou ?

Street Fighter II Super Nintendo

Eu queria saber como escolher o falso. Por exemplo, Guile falso vs. Ryu falso.

Luiz Carlos Lopes Silva Jr.
Piedade, RJ.

É só usar a dica para se lutar contra o mesmo lutador. Luiz: logo que ligar o console, enquanto aparece o logotipo Capcom, **digite:** baixo, R, cima, L, Y, B, X, A. **Se deu certo, a tela de apresentação do game aparece azul. Aí, é só escolher os lutadores com o botão** Start.

Bart vs. The Space Mutants Mega Drive

Gostaria de saber para que serve o ímã.

Jeferson Allebandt
Santa Rosa, RS.

Na 3ª fase, Bart participa de alguns jogos no parque de diversões do Krusty. Um deles é a roleta. Selecione o ímã antes de jogar, escolha um número qualquer e... Bingo! Bart acerta o número e de quebra ainda ganha uma vida. Incrível, não ?

Alex Kidd in Miracle World Master System

Eu não consigo passar do primeiro castelo só consigo pegar a carta e salvar meu irmão. O que fazer?

João Eduardo Pereira dos Santos
São Paulo, SP

Vamos lá, João: desça duas salas abaixo da sala onde você pegou a carta e, entrando agachado, no canto inferior esquerdo você encontrará a Pedra da Telepatia. Pegue-a e volte para direita até o fim do castelo. Suba uma sala e encontrará o inimigo. Novamente você jogará Janken-Po, só que desta vez, graças à Pedra da Telepatia, você poderá ver o que ele escolhe e ficará fácil derrotá-lo. Quando isso ocorrer a cabeça dele se desprenderá do corpo e virá na sua direção. Acerte-a rapidamente com socos e... pronto! Saiu do castelo!

Spider-Man Mega Drive

Gostaria de saber como faço para passar do jacaré da segunda fase.

Carlos Roberto Martins
São Paulo, SP.

O jacaré (ou Homem-Lagarto, se preferir) é esperto mas você pode detoná-lo facilmente. Perceba que ele só levanta quando você levantar. Nesse momento seja rápido, acerte um tiro nele ■ abaixe novamente. Repita essa operação seguidas vezes ■ não esqueça de tirar a foto antes dele cair de vez. Agora você já tem a primeira chave para desativar a bomba-relógio.

Prince of Persia Super Nintendo

Por favor! Me ajudem! Na fase 15 há uma ponte que o Jaffar destrói. Como eu faço para passá-la? Correr, pular e agarrar não dá, eu já tentei várias vezes...

André C.Prado
Potim, SP.

É o seguinte, André: não adianta pular. O truque é voltar pelo castelo, até encontrar sua sombra — lembra quando você passou pelo espelho na fase 4 ? Ela tentará lutar contra você. Não caia nessa, aperte ■ direcional para baixo para que você recolha a espada e, depois que a sua sombra fizer o mesmo, corra de encontro a ela. Os dois vão se juntar e, daí, é só voltar e passar pelo abismo. A ponte vai aparecendo a cada passo. Grande sacada, não ?

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

VOCÊ TEM IDÉIA DE QUANTOS SOCOS E PANCADAS CABEM EM 16 MEGA?

Chegou Streets of Rage 2, o primeiro cartucho com 16 Mega do Brasil. Cores e sons mais vibrantes, personagens maiores, cenários mais reais e principalmente, muito mais pancadaria... é, Axel e Blaze estão mesmo de volta! E desta vez trouxeram a turma toda: Max, um violento peso-pesado e Sammy, um super-skatista que usa passos de break para acabar com qualquer um que se meta com ele. Escolha um destes guerreiros para atravessar ruas infestadas de punks, motoqueiros sádicos e assassinos cruéis em 8 níveis violentíssimos. Suas armas são a coragem e os milenares segredos das artes marciais. Venha dar uma volta nestas ruas. Mas cuidado para não sair machucado.

STREETS OF RAGE II

SEGA

MEGA DRIVE®

TEC TOY

ALAGOAS

R **Livros pré-vestibulares** — 45 livros do Curso Objetivo por 1 Mega Drive ou 1 Super Nintendo. Ou vendo tudo por US$ 150. Alexandre, fone (082) 241-59-94 (das 19 às 20 hs.), **Maceió,** AL.

BAHIA

V **Nintendo** — importado e os cartuchos Mario Bros 1, Adventure Island II, Ninja Gaiden III e King Neptune. Igor da Silva Barbosa, fone (071) 248-5903, **Salvador,** BA

R **VG-9000 Double System** — com 10 cartuchos, 2 controles (1 PRO-3) e 7 cartuchos de Atari com 17 jogos. Tudo por 1 Super Nintendo. David C. Caddak Von Raichell, Rua Bahia, 268-A, Tancredo Neves, CEP: 41210-000, **Salvador,** BA

DISTRITO FEDERAL

C **Hi-Top Game** — com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Diego, fone (061) 567-7323, **Brasília,** DF

ESPÍRITO SANTO

R **Cartuchos** — de Mega Drive (Pit Fighter, E-SWAT, Sonic, Moonwalker, Super Shinobi, Spider-Man e Castle of Illusion), de Nintendo (Mega Man 3, Ninja Gaiden 3, TMNT 2, Ninja Gaiden 3 e Street Fighter II) e de Super Nintendo (Dragon's Lair e Prince of Persia), por outros de meu interesse. Luiz Siqueira Neto, fone (027) 754-1200, **Montanha,** ES.

R **Atari** — com 1 controle PRO-[illegible]-1 e 5 cartuchos (4 deles com 4 jogos) por 1 Game Boy, ou Lynx, ou Master System, ou 1 Calci Cross. Francisco das Chagas Aguiar Lima, Rua 5, Quadra I, Lote 11, Bairro Estrelinha, CEP 29000, **Vitória,** ES.

R **Master System I** — com óculos 3D, pistola e 6 cartuchos, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 controle. Luiz Felipe, fone (027) 229-8179, **Vila Velha,** [illegible]

MINAS GERAIS

R **Galaxy Force** — Master System, pelo Mônica no Castelo do Dragão Rodrigo, fone (031) 484-2117 ou (031) 442-5780, **Belo Horizonte,** MG

V **Phantom System** — com 2 controles, 1 pistola e os cartuchos Robocop 2, TMNT 2, Caça Fantasmas, Crime Busters (este para pistola) e 1 skate Pro Lite. Guilherme, fone (031) 531-5176, **Betim,** MG.

R **Dynavision III** — com 1 console, 1 controle turbo e 1 cartucho, por 1 Master System com 1 controle. Adriano, fone (031) 351-2857, **Contagem,** MG.

V **Master System** — com pistola Light Phaser, 3 jogos [illegible] memória, 3 controles e 7 cartuchos (Sonic 1 e 2, Indiana Jones, World Games, Jogos de Verão, Super Futebol II e Double Dragon). Tudo por US$ 265. Frederico, fone (031) 444-5588, **Belo Horizonte,** MG.

V **Altered Beast** — sistema Master System. Roberto, fone (034) 234-3013, **Uberlândia,** MG

V **Mega Drive** — transcodificado, com 1 controle e 6 cartuchos. Aceito troca por Super NES com 3 cartuchos. Biano, fone (031) 561-1736, **Itabirito,** MG.

V **Top Game VG-9000** — com 1 controle, cabo para áudio e vídeo e 4 cartuchos (sendo 1 de 4 jogos), ou troco tudo por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Eduardo, fone (054) 381-2614, **Sobradade,** MG.

R **Master System II** — com Sonic, Flintstones e Alex Kidd e 1 controle Pro-1. Tudo por 1 Mega Drive com 2 controles. José Carlos ou Carlos Rogério, [illegible] (031) 391-9678, **Contagem,** MG

PARÁ

V **Phantom System** — com 3 controles e os cartuchos Tiger Heli e Mega Man 2 por Cr$ 1,5 milhão. Filipe V. Mendes, fone (091) 233-3858, **Belém,** PA

R **Carro BMW** — com controle remoto e também 1 Atari, 1 walkman, 1 video computer console com 2 controles, por 1 Mega Drive com cartuchos. Ou vendo tudo por US$ 230. Fredison, fone (091) 729-2115, **Paragominas,** PA

PARAÍBA

V **Bit System** — novo, com 3 controles (1 sem fio), 1 pistola e adaptador para Nintendo japonês e 9 cartuchos. Aceito troca por cartuchos de SNES. Roberto [illegible] Araújo, fone (083) 246-2997, **João Pessoa,** [illegible]

V **Master System** — com 2 controles e 3 cartuchos. Tudo na caixa. Thiago, fone (083) 246-1754, **João Pessoa,** PB

R **Super Mario World** — do SNES por The Legend Of Zelda III. Anderson, fone (083) 231-1421, **João Pessoa,** [illegible]

PERNAMBUCO

V **Dynavision II** — com 2 cartuchos, adaptador A-60 e 2 controles Pro-4 turbo novinhos. Aceito troca por Super NES ou Mega Drive, acertando a diferença. Laércio, fone (081) 424-2022, **Recife,** PE

R **Master System III** — na caixa, com Alex Kidd na memória, 5 cartuchos e 1 bola de basquete. Penalty oficial, por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Ranvere Marcelo, fone (081) 773-1349, **Lajedo,** [illegible]

RIO DE JANEIRO

V **Astro Warrior** — sistema Master System original Tec Toy [illegible] lacrada. José Alberto, fone (021) 591-7830, **Rio de Janeiro,** RJ.

R **Óculos 3D** — por um cartucho de Mega Drive de meu interesse. Alessandro Jorge, Rua Xavier das Conchas, 31, Encantado, CEP: 20745-260, **Rio de Janeiro,** RJ

V **Master System** — com 4 cartuchos, pistola e Rapid Fire (sem controle) por Cr$ 600 mil. Rafael, fone (021) 230-8704, **Rio de Janeiro,** RJ

V **Consoles** — Mega Drive, Master System e Top Game todos com cartuchos (mais de 50 títulos). Troco revistas **VIDEOGAME**. Gustavo, fone (021) 393-5139 (não aceito ligação a cobrar), **Rio de Janeiro,** RJ

R **Master System II** — com 2 controles, 7 cartuchos (Sonic 1 e 2, Golden Axe, Out Run e outros) e 1 rapid fire por 1 Mega Drive. Fábio Elias Barros dos Santos, Rua Interlagos, 147, Piratininga, CEP 24350, **Niterói,** RJ

C **Mega Drive** — dou como parte de pagamento 1 Dynavision 2 com 9 cartuchos, adaptador e pistola. Carlos Ademir, fone (021) 712-1610 (até às 17 hs.), **Rio de Janeiro,** RJ

R **Turbo Game VG-9000** — Double System compatível com 60 e 72 pinos, com 2 controles turbos e 4 cartuchos, por 1 Mega Drive. Pago a diferença. Mauro dos Santos Moreira, Rua Oruba, 42, Q16, Santa Luca, CEP 25271-080, **Duque de Caxias,** RJ

V **Atari 2600** — [illegible] com 2 controles, 34 jogos por Cr$ 700 mil. Aceito troca pelo jogo [illegible] do sistema NES. Adriano, fone (021) 262-6515, **Rio de Janeiro,** RJ

V **Controles de Master e Mega** — 2 controles Dynacom para Master System e 1 Competition Pro para Mega Drive. Natalino, fone (021) 392-3161, **Rio de Janeiro,** RJ

V **Pistola Laser Gun** — e o cartucho Crime Busters por Cr$ 1 milhão. Daniel, fone (021) 266-9437, **Rio de Janeiro,** RJ

V **Revista VIDEOGAME** — coleção completa em perfeito estado, pelo preço atual de banca. Renilson, fone (021) 260-0069, **Rio de Janeiro,** RJ

RIO GRANDE DO NORTE

V **Master System** — com 2 jogos na memória, 6 cartuchos, óculos 3D e 2 controles. Rômulo de A. Sarloretto, fone (084) 225-2154, **Natal,** RN.

RIO GRANDE DO SUL

R **Dynavision 3** — com conector de 60 e 70 pinos, 2 controles tipo manche, 1 cartucho e 1 fone de ouvido. Tudo por 1 computador MSX em bom estado. Negócio a diferença. Patrick, fone (051) 599-1338, **Sapiranga,** RS

RONDÔNIA

V **Turbo Game** — destravado para sistemas americano [illegible] japonês e com 2 cartuchos (Super Contra e The Guardian Legend). Aceito troca por Mega Drive. Rosiane Souza Carvalho, Rua Benjamim Constant, 320, Arigolândia, CEP 78900-970, **Porto Velho,** RO

SANTA CATARINA

R **Bulls vs. Lakers** — ou Mega por Kabuki ou Strider. Marcelo Pereira dos Santos, Rua Geral, s/n, Ponta das Canas, Farmácia Alquimia, CEP 88000-054, **Florianópolis,** SC

V **Turbo Game VG-9000** — com 2 controles turbo, 3 cartuchos (Double Dragon III, Gun Dec [illegible] Tiger Heli) ou troco por 1 Super Nes (pago a diferença). Eduardo, fone (0484) 66-0386 ou (0484) 66-0476, **Orleans,** SC

R **Master System III** — com 2 controles, 3 cartuchos (Shinobi, Strider [illegible] Altered Beast) e 1 jogo na memória (Alex Kidd in Miracle World), por 1 Hi-Top Game com controles, cartuchos e adaptador ou 1 Super NES Maycon, fone (0473) 24-2969, **Blumenau,** [illegible]

SÃO PAULO

V **Hi-Top Game** — com 1 cartucho, adaptador para cartucho de 60 pinos, 2 controles turbo e 1 fonte de 9 Volts. José L.G. de Souza, [illegible] Saburus, 30, Balneário São Francisco, CEP 04473-230, fone (011) 246-1344, **São Paulo,** SP

R **Dynavision III** — com 2 controles turbo, 2 cartuchos, 2 fones de ouvido [illegible] 1 Guia Games, tudo em ótimo estado, por 1 Game Gear. João Carlos Soares, fone (011) 914-6498, **São Paulo,** SP

V **Super Mario World** — sistema Nintendo, com poucos dias de uso. Ótimo preço, confira. Hamilton Marçal Yasuda, R. Padre Jerônimo Vernin, 224, Edifício Lírio, apto. 57, CEP 04180-020, fone (011) 273-9119, ramal 232, **São Paulo,** SP

V **Master System** — em perfeito estado, com 3 cartuchos, todos com manual de instruções e 1 controle. Tratar com Gustavo, fone (011) 829-6734, **São Paulo,** SP

R **Cartuchos de SNES** — nove cartuchos (ótimos títulos), 1 pistola, 4 cartuchos de Master e 1 rapid fire, por 1 mini buggy ou 1 Mobylette. Gustavo, R. Serra de Jairé, 1357, Alto da Mooca, CEP 03175-001, fone (011) 948-3019, **São Paulo,** SP

R **Cartuchos de Master** — Game Gear e Nintendo - Tom Jerry (Master); Woody Pop (Game Gear); Mega Man III [illegible] Ninja Gaiden I (Nintendo), por outros cartuchos dos mesmos sistemas e de meu interesse. Paulo Augusto, fone (011) 257-8515, **São Paulo,** SP

V **Mega Drive** — com 2 controles [illegible] 1 Top Game VG 9000, com 2 controles, 1 pistola Laser Gun e 4 cartuchos (sendo 2 da pistola). Bruno Borges Carvalho, [illegible] Legalidade, 60, Vila Jacuí, CEP 08050, **São Paulo,** SP.

R **Master System II** — com 2 controles (1 Tipo Manche), 3 cartuchos, 1 óculos 3-D, 1 pistola Light Phaser

... Fabio Fire por 1 Super Nintendo com 1 cartucho (de preferência Street Fighter II). Fabio ... João Nery de Carvalho, 758, São Miguel Paulista, CEP 08020, fone (11) 297-3026. **São Paulo**, SP

V **Revistas VIDEOGAME** — edições de nº 4 à nº 15 e ... por 80% do preço atual. Atenção: vendo ... algumas não estão em bom estado. Marcelo Nunes Faria, R Nélia André, 75, ... CEP 04852-350, **São Paulo**, SP

R **Turbo Game VG 9000** — com 3 controles turbo, 12 cartuchos inclusive Street Fighter II) e 1 Super Game VG 2500 por 1 Mega Drive em bom estado e completo. Tratar com Alexandre Rodrigues. Av. dos Expedicionários, 190, Centro, ... CEP 07400. **Arujá**, SP

R **MSX** — com CPU, teclado e 200 jogos, por 1 Mega Drive com 2 controles (se tiver cartucho, dou ainda ... com 5 jogos). Tratar com Isabel (recados ... fone (011) 706-0824. **Osasco**, SP

V **Mega Drive** — novinho com 2 controles, 4 cartuchos (Castle of Illusion, Populous, Fantasia e Moonwalker) por US$ 390. Luciano J Fernandes fone ... 9561 ou 869-1286 (hor. com.). **Caieiras**, SP

R **Yoi Noid** — Nintendo, 72 pinos por Flintstones (pode ser ...). Clayton Duarte. Rua Juruviara, ... 3, Vila Nova Cruça, CEP. 08030. **São Paulo**, SP

R **Master System II** — com 2 controles e 1 rádio AM/FM e ... com equalizador, por 1 Mega Drive ... Super Nintendo, de preferência com 2 ... Tiyago Toshio, fone (011) 875-5686. **São Paulo**, SP

R **Phantom System** — e 1 Master System por 1 Mega Drive. Jonas, fone (011) 278-6781 (após às 14 hs.) **São Paulo**, SP

R **Mega Drive** — japonês, com ... cartucho, sem controle, por ... Mega Drive nacional ou Genesis sem cartuchos e sem controles. Felipe, fone (011) 564-7190. **São Paulo**, SP

R **Top Game VG-9000** — novinho, com pistola Laser Gun, 10 cartuchos, 1 controle turbo (PRO-3) e 1 controle original, por 1 Mega Drive japonês ou 1 Super NES. Márcio, fone (011) 216-7485. **São Paulo**, SP

V **Master System** — com 2 controles, pistola, rapid fire e 10 cartuchos. Beth, fone (0192) 40-2303. **Campinas**, SP

V **Master System II** — novo ... com os cartuchos Gangster Town, Alex Kidd, Spider Man e Shapes and Columns, tudo na caixa por US$ 200. Áureo, fone (011) 295-4770. **São Paulo**, SP

R **Top Game VG-9000** — com 2 controles, 1 cartucho e 1 cabo de áudio e vídeo, por 1 Master System com 2 controles e 1 cartucho. Luciano Lopes Lombardi, Rua João de Castelhanos, 119, Santana, CEP. 02407. **São Paulo**, SP

R **Turbo Game** — com 2 controles, 1 pistola, 3 cartuchos, 1 walkie-talkie e 1 walkman. Tudo por 1 Super Nintendo com pelo menos 1 cartucho. Daniel ou Davi, fone (011) 203-6139. **São Paulo**, SP

V **Super Nintendo Baby** — por US$ 185. Não aceito troca por outro sistema. Paulo Watanabe, Av. Brasil 172, Centro, CEP. 08550-000. **Poá**, SP

R **Phantom System** — com 6 cartuchos (1 de 4 jogos e 1 de pistola), 1 pistola, 1 adaptador e 2 controles por 1 Super NES ou 1 Mega Drive. Rafael, fone (0162) 36-1726 ou (0162) 36-0254. **Araraquara**, SP

C **Cabo** — para ligar o Super Nintendo ao videocassete. Pago bem. Marcos Haruki, fone (011) 229-3783. **São Paulo**, SP.

R **Atari** — com 2 controles e ... cartuchos (incluindo Decathlon e Pole Position) por 1 Turbo Game. Adriano M. S. Souza, Rua Seis, 15-B, Parque Miami, CEP 09130. **Santo André**, SP

V **Turbo Game** — com 2 controles e 1 cartucho. Aceito troca por 1 Super NES e pago a diferença. Clayton S. Oliveira, Rua Domingos Espanhosa, 1.087, Pq. Boturussu, CEP 03804-100. **São Paulo**, SP

R **Super Game** — com 2 controles e 9 cartuchos por 1 Dynavision II com 2 controles ou por ... cartuchos de Nintendo. Maria Divânia de ... Silva, Rua Armelin A. F. Coutinho, 387, Parque Real, CEP 09990-190. **Diadema**, SP

V **Super Nintendo Baby** — na caixa, sem uso, por US$ 160. Vendo também os cartuchos Street Fighter II e Tiny Toon (US$ 45,00 cada) e Batman Returns e Alien X Predator (US$ 50 cada). Júnior ou Creuza, fone (011) 520-8465. **São Paulo**, SP

R **Mega Drive** — com 2 controles e 6 cartuchos, por 1 Super NES completo com 3 cartuchos. Só negocio com moradores de SP. Fernando, fone (011) 524-6199 (das 19 às 21 hs.) **São Paulo**, SP

R **Cartucho Choplifter** — do Master System, por Sonic ou E-Swat, ou Z-Ilion II, ou outra de meu interesse. Ricardo (011) 704-1165. **Osasco**, SP

R **Phantom System** — com 2 controles, 5 cartuchos, 1 adaptador J-72, por 1 Mega Drive ou 1 Super NES. Filipe, fone (011) 957-4252. **São Paulo**, SP

R **Mountain Bike** — 21 marchas seminova, por 1 Super NES com 1 cartucho. Alexandre Trevisan. Rua Manoel Quadrado Martins, 206, Vila União, CEP. 05272-000. **São Paulo**, SP

C **Manual de Heavy Unit** — para Mega Drive. Falar com Fábio Natale, fone (011) 871-4411 (à tarde) **São Paulo**, SP

R **Body Board** — prancha modelo Mach 7-7, ótimo estado, por 2 cartuchos de Super NES ou 1 Game Boy. André ou Pedro, fone (0132) 55-2678. **Guarujá**, SP

V **Atari 2600** — com 128 jogos e 2 controles. Bruno Soares, fone (011) 66-9994. **São Paulo**, SP

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, SP, CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

SE VOCÊ NINTENDO DE NADA, MAS QUER SER UM MEGA JOGADOR, AQUI NA EXPOENTE VOCÊ ENCONTRA:

	-Equivalente a:
FATAL FURY	US$ 32
STREET FIGHTER II (P/SUPER NESS)	US$ 31
RUSHING BEAT II	US$ 32
CHESTER CHETAH	US$ 27
PRINCE OF PERSIA	US$ 27
TINY TOON	US$ 27
NORTH KEN	US$ 27
ROAD RUNNER	US$ 27
STREET FIGHTER II	US$ 26
STREET FIGHTER III	US$ 31
SUPER NES COMPLETO	US$210

• Despachamos para todo o Brasil.
• Solicite tabela pelo correio ou fax.
• Temos fotos para todos os jogos.

E MAIS:

Expositores, Estojos e Cartuchos de todos os sistemas, tudo com garantia e o melhor preço.

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

EXPOENTE VIDEO

Av. João Batista Di Vitoriano, 317, São Paulo - SP
(Próx. Shop. Interlagos) - CEP: 04436 F.: (011) 563-1557 / FAX: (011) 562-6359

Filial - Loja 1
Av. Indianápolis, 3.220 - Indianápolis - São Paulo - SP
(Próx. Metrô S. Judas) - CEP: 04062 F.: (011) 276-2605 / 276-2892

Filial - Loja 2
R. Peçanha, 419 - Lj. 10 - Belo Horizonte - MG
(Próx. à Est. Rodoviária) - CEP: 30710-040 F.: (031) 212-1984

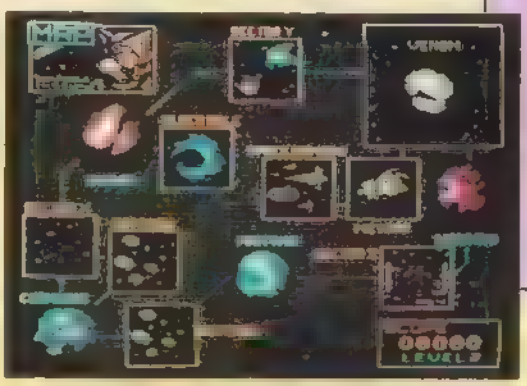
SNES

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Objetivo

Nos três níveis [illegible] tem de sair de Corneria - The Base e chegar a Venom. Ma[illegible] caminhos para isso [illegible] diferentes e os cenários também. Existem três caminhos [illegible] a um dele correspondendo ao Leve escolhido.

[illegible] acompanhou com exclusividade todas as fases do [illegible] nfira agora as dicas para terminar o game no [illegible]2.



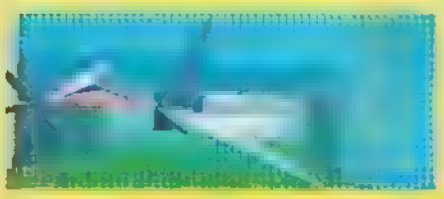
ESTRATEG

RAIO-X

TIPO: Simulador espacial
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: [illegible] Megabits
FASES: 18
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 10
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 10

Missão 1
Corneria — The Base

Após destruir este robô não se preocupe com seus destroços. Eles não atingem a sua nave.



O jeito mais fácil de passar pela porta é usando o freio (B). Pare em frente à porta e assim que ela abrir acione o turbo.

Para passar entre as colunas vire a nave de lado, usando (R) ou (L).

BOSS — Attack Carrier

O primeiro inimigo é o mesmo do Level 1. Antes mesmo de a nave [illegible] mire no canhão [illegible]

Missão [illegible] — Sector X

Logo no começo da fase, uma nave adversária vai perseguir seu amigo. Seja rápido e detone a nave antes que ela a destrua.

Os pilares agoram vão girar e formar um corredor. Sua nave deve passar exatamente no meio deles.

Pegar o escudo, que dá invencibilidade temporária, pode ser uma boa para escapar dos pilares que agora vêm em grande quantidade.

BOSS
Rock Crusher

[illegible]

Missão 3
The Planet Titania

Quando aparecerem as três portas, opte por passar pela terceira, à direita: atire somente quando estiver bem perto. Ela esconde o item que transforma o dia em noite e, se você não pegá-lo, sua nave fica dando voltas sem ir a lugar algum. A primeira porta é fria: lá tem um inimigo. E a segunda esconde tiros duplos. O melhor jeito de acabar com as aranhas e atirar em suas patas. Detonar um dos lados já é o suficiente.

RATÉGIA

BOSS
Professor Hamper

[illegible]

Missão 4
Sector Y

Nesta fase é melhor você jogar de dentro da cabine. Assim é mais fácil detonar os inimigos. Atire somente nas naves vermelhas, as azuis são aliadas. Se você atirar numa nave azul, ela vira vermelha e vêm para cima de você.

Se este OVNI (objeto voador não identificado) grudar em você, dê cambalhotas até que ele solte.

Não atire nesta nave que parece uma arraia. O melhor é desviar.

O revitalizador de energia agora pode cair muito bem.

A baleia mecânica vai te encher de brindes. Não deixe que nada escape: pegue os tiros duplos, escudos e bombas que ela vai te dar.

BOSS — Planet
Hydra

[illegible]

FOTOS: DAUMER DEGIULI

STARFOX

Missão 5
Venom — The Final Goal — parte 1

Não deixe que as cápsulas cheguem muito perto de você, porque elas abrem e voam estilhaços para tudo que é lado.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS
Metal Smasher

[illegible] nos orifícios assim que a nave se abrir. Quando a nave chegar bem perto de você freie (apertando B), espere que ela se feche e vá para trás. Assim que as argolas começarem a passar de um lado para o outro, dê várias cambalhotas para que elas não consigam acertar você.

Missão 6
Venom — The Final Goal — parte 2

Nesta fase desvie das colunas e detone os inimigos que surgem no meio do caminho.

Aqui opte por ir pelo lado direito: apesar de mais difícil ele reserva um revitalizador de energia.

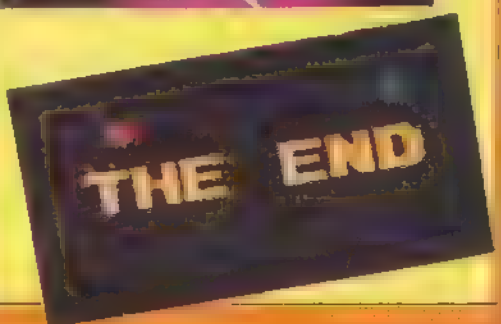
Quando o inimigo vier por trás, breque e atire para acabar com ele.

BOSS
Galactic Rider

Ataque com tiros assim que a nave abrir para libertar as duas navezinhas. Breque e detone-as. Se você tiver mísseis, esta é a hora certa de usá-los.

ÚLTIMO BOSS - Andorf

Acerte primeiro os olhos do inimigo e cuidado com os blocos que vêm em sua direção. Assim que o adversário começar a sugar fique esperto para não acabar sendo engolido. Agora chegou a hora de ele cuspir tudo o que colocou para dentro. Assim que conseguir acabar com seu rosto, surge o verdadeiro inimigo: esta caixa cheia de caras. Solte a bomba e atire. Repita a operação até acabar com ele de vez.



STREET FIGHTER II

SNES

RAIO-X

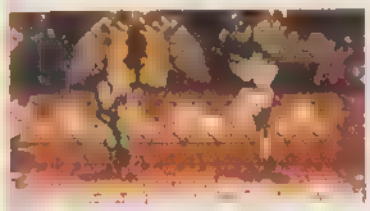
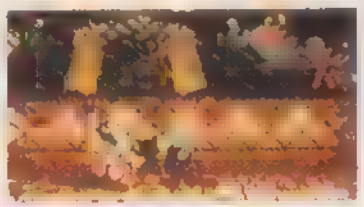
TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 11
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 10
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 10

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Guile X Balrog

Dê um Sonic Boom (magia) fraco e vá atrás da mágica, acompanhando-a. Quando o inimigo defender, pegue-o com ■ soco forte e jogue-o para trás.

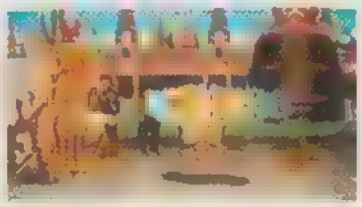



Guile X Vega

Dê um Sonic Boom e vá atrás da mágica. Quando o inimigo pular por cima de Guile, agarre-o assim que ele cair no chão.

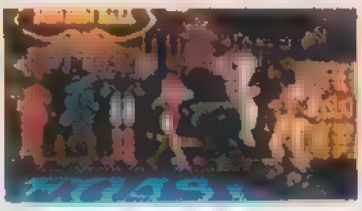
Guile X Sagat

Defenda-se das mágicas que o inimigo solta ■ quando ele se aproximar solte ■ facão.



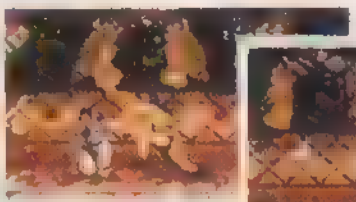
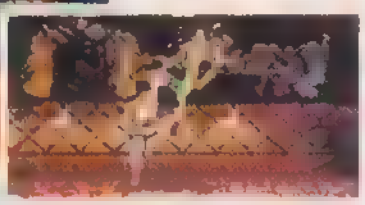
Guile X M. Bison

Defenda-se dos golpes do inimigo abaixado e quando faltar 17 segundos para o término da luta, o inimigo vira fogo. Solte o Sonic Boom. É infalível, ele perde toda ■ energia!



Ryu X Balrog

Acerte uma giratória no inimigo ■ quando ele cair detone mais giratórias. O lance é ser rápido.

Ryu X Vega

Aqui, a dica é defender sempre. Quando o inimigo pular acerte um Dragon Punch.

Ryu X Sagat

Mantenha uma certa distância do inimigo e quando ele soltar ■ Tiger, pule ■ dê uma voadora. Quando ele der o Tiger Uppercut, defenda-se e acerte na seqüência um Dragon Punch.

Ryu X . Bison

Defenda-se dos golpes do inimigo abaixado ■ quando faltar 17 segundos para o término da luta, o inimigo vira fogo. Solte a magia ou o Dragon Punch. Novamente, ele perde toda a energia!

SNES

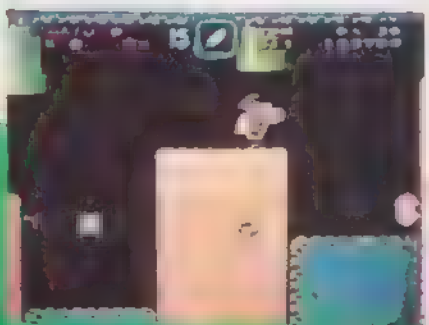
RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 96
JOGADORES: 1

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Vá direto ao Bowser

Siga o mapa para encontrar a chave na fase Valley of Bowser. Encontrando a chave, o caminho aparece automaticamente. Ai, é com você!

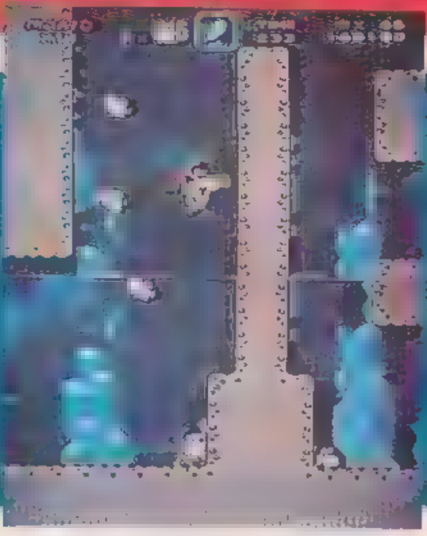


Green Switch Palace

Mario deve entrar no quarto cano do Donut Plains 2, o segundo de cor verde, como mostra a foto. O encanador chegará até estes blocos amarelos. Suba e surpresa: Green Switch Palace libera os blocos verdes.

Blue Switch Palace

Para encontrar e liberar os blocos azuis, é necessário entrar na fase Forest of Illusion 2, no lago. Esta fase possui duas saídas e muitas dicas. Saca só!



Subida Rápida

Vários peixinhos vão incomodar Mario. Uma boa saída é colocar o direcional para cima, esperar alguns segundos e, quando os peixes estiverem voltando, aperte o botão de pulo. Mario sobe muito mais rápido.

Red Switch Palace

Passe com o *P* pela primeira parede de moedas do Vanilla Dome 2 e só então pule em cima dele. Todas as pedras viram moedas. Agora siga o mapa para achar a saída.

Vida

[illegible]

[illegible]

O caminho para chegar à fase *Special* está na Star Road 5. Mario deve levantar vôo para a direita e entrar na ponte dos blocos que você acabou de libertar. Assim fica fácil, não?

SPECIAL

Já na *Special*, é só terminar cada fase — aqui, não se preocupe, pois elas só têm uma saída. Quando chegar à fase Funky (a última), sua tarefa já está quase completa. Vá até o final e ganhe um elogio especial de Sigeru Miyamoto, o fera da Nintendo que criou Mario e programou este game!

SNES

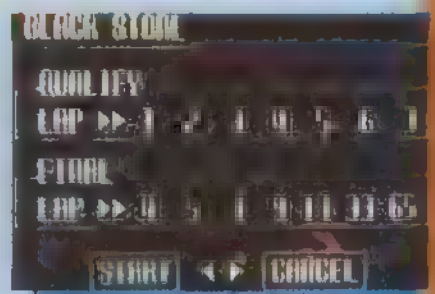
EXHAUST HEAT II

RAIO-X

TIPO: Corrida
FABRICANTE: Seta
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 24
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 8

Você pode escolher em quantas voltas deseja fazer sua classificação de largada (quality) e também quantas voltas vai ter a corrida.



Parando aqui no laboratório, o piloto pode fazer melhorias no carro.

DICA

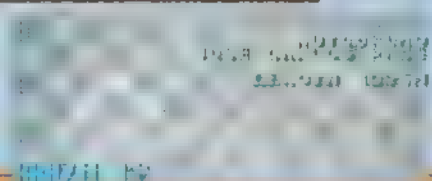
Não selecione um número muito alto de voltas para a corrida porque você pode acabar ficando sem pneus, facilitando a ultrapassagem dos adversários.

O cientista é quem vai desenvolver estas melhorias. Para isso, entre na opção Setting e escolha a parte do carro que você deseja melhorar.

Logo na largada da F3000 tente pegar o vácuo do adversário mais próximo para buscar uma melhor colocação.

Dê só uma sacada nas provas que você terá de vencer na categoria F3000 para poder passar para a Fórmula 1. Os números que estão embaixo de cada circuito representam a taxa de inscrição que o piloto tem de pagar para participar da prova. Portanto, cuidado para não investir todo o dinheiro no laboratório.

Na Fórmula 1 os pilotos são reais, apesar de serem os que disputaram o campeonato no ano passado, e as pistas onde eles correm também. Olha aí a pista de Interlagos.



SNES

RAIO-X

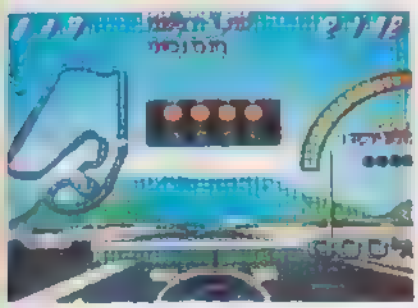
TIPO: Corrida
FABRICANTE: Infocom
MEMÓRIA: [illegible] Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 9

CORRENDO

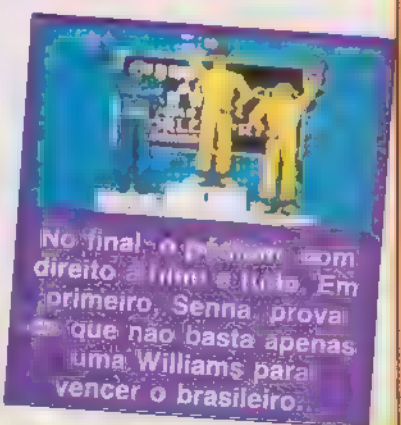
Aqui, você pode escolher equipamentos para o seu carro.

Antes de cada prova, é necessário treinar. Você tem somente uma volta para conseguir a pole.



Atenção na largada: mantenha a aceleração alta para sair bem.

Quando aparecer a mensagem Pit In na tela, entre nos boxes. Seus pneus acabaram. Mas não se preocupe: os adversários também fazem o pit. Torça para que a equipe trabalhe rápido!



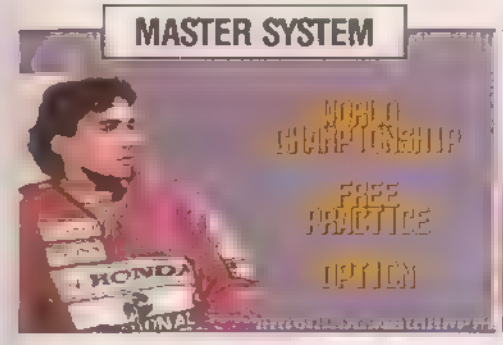
No final, o [illegible] com direito [illegible]. Em primeiro, Senna, prova [illegible] que não basta apenas uma Williams para vencer o brasileiro.

Foto supervisão de Ayrton Senna e Ayrton Senna da Silva Promotions Limited

SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no "Ayrton Senna's Super Monaco GP II", o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

MASTER SYSTEM



• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 12 carros • 4 Mega.

MEGA DRIVE

• Campeonato Mundial com 16 provas • Circuito particular da fazenda do Senna • 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão • Voz sintetizada do próprio Senna • Treinos livres para conhecer melhor os circuitos • Tomadas de tempo • Pit stops • Grid de largada com 16 carros • 16 equipes para a escolha do adversário • 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

GAME GEAR

• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 10 carros.
• Aguarde este lançamento.

SEGA

TEC TOY

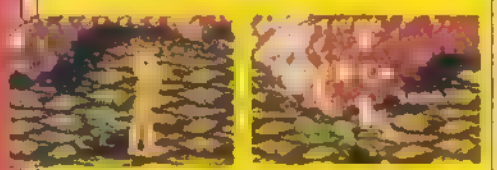
MEGA

BATTLETOADS

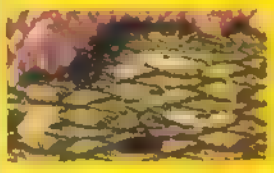
RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tradewest
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 12
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 9
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO: 9

Golpes

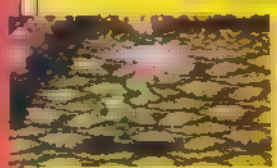


Soco e Super Soco (B)

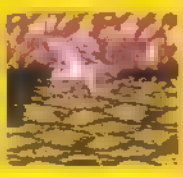


Pegar o bastão (B)

Cabeçada Direcional duas vezes para frente e (B)



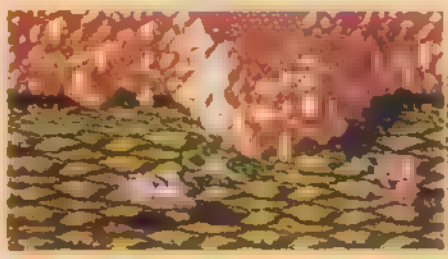
Super Chute Quando inimigo estiver caído no chão, corra → duas vezes para frente) e perto do adversário acione (B)



Montar no Dragão Acerte-o com uma cabeçada e suba nele

Sino Encoste na parede e aperte o (B)

Warp Zone 1



A primeira Warp Zone do game você encontra logo na primeira fase. Assim que os dois porcos saírem de dentro das lanças, acerte uma cabeçada no que está a esquerda e logo em seguida uma no da direita. Corra para a parte de cima da tela e pule no local da foto para alcançar a estrela. Rash vai parar direto na terceira fase do game.

FOTOS DAUMER DEGIULI

Vidas

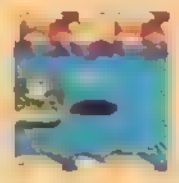
Um dos melhores jeitos de ganhar vidas neste game é detonando chutes ou facadas nos corvos da segunda fase. As facas você ganha acabando com os corvos grandes. O segredo aqui é ter a manha de acertar um mesmo corvo pelo menos oito vezes. Ficando perto da parede é bem mais fácil.

Warp Zone 2

Na última etapa da terceira fase, as barreiras surgirão muito rápido. No décimo muro, bata com a nave na estrela que está piscando. Rash vai diretamente para a quinta fase do game.

Ratão

Prenda o ratão no canto da tela e detone cabeçadas na quinta fase. Quando o inimigo tentar esmagá-lo, pule mudando de lugar.

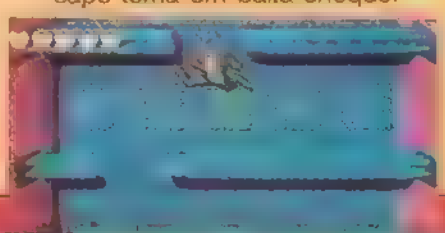


Vida

Ainda na quinta fase, logo após a segunda rampa, fique esperto para pegar a vida que está no meio do rio.

Eletricidade

Rash pode dar uma de valente somente quando a eletricidade estiver bem fraca (oitava fase), como na foto. Caso contrário, o sapo toma um baita choque.



Warp Zone 3

Na sexta fase, acompanhe a primeira minhoca mecânica da segunda caverna até que ela faça a primeira curva à direita. Pule então para frente no local da foto. Rash encontra mais uma vez a estrela "mágica", que o levará direto para a oitava fase.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

Gases venenosos

Muito cuidado ao passar pelos gases venenosos. Eles matam na primeira bobeada.

Inimigo

Detonar o gigante da oitava fase é muita manha! Não dê descanso nem um só segundo. Distribua chutes e cabeçadas assim que ele cair no chão. Viu só como é fácil?

Mini-helicóptero

Na nona fase, Rash conta com um acessório extra para voar: o mini-helicóptero. Mas lembre-se de desviar dos espinhos mortais.

Aros

Corra quando os aros começarem a perseguir o sapo. Mas seja esperto e procure sempre os caminhos onde os aros podem ficar presos e assim deixar Rash mais tranqüilo.

Bomba-relógio

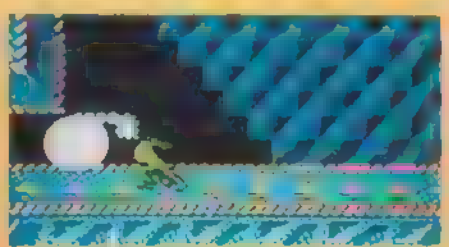
Na décima fase o sapo tem de detonar três bombas-relógio. Mas Rash tem de ser mais rápido que o rato inimigo.

Inimigo

Somente os chifres do rinoceronte machucam o sapo. Fique abaixado como na foto e acerte-o toda vez que ele virar de costas.

Monociclo

O segredo nesta décima-primeira fase é acelerar no momento certo. Toda vez que Rash for fazer uma curva dê o pause como na foto e coloque o direcional na posição que você deve acelerar.



Inimigo

Acabar com a bola também é fácil. Prenda-a no canto esquerdo da tela e dê cabeçadas sem parar. Mas cuidado para não encostar na bola e acabar levando um choque.

Vento

Segure-se para não voar com o vento. Espere até que ele pare de soprar e aperte o direcional para baixo para ficar livre novamente.

Nuvem venenosa

Corra sempre para fugir da nuvem venenosa. Quando ela descer ao chão, acerte uma cabeçada.

Dark Queen

Chegou a hora de enfrentar a terrível Dark Queen. Toda vez que a inimiga virar furacão fique no canto da tela. Ataque sempre que possível com socos e chutes.

MEGA

RAIO-X

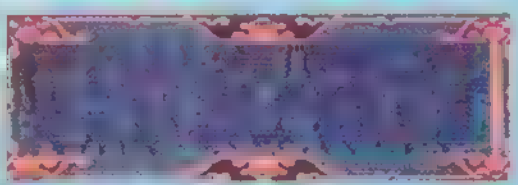
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 7
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 6

Armas

Ariel e Triton têm uma arma normal e uma arma especial cada um. Veja quais são elas:
A voz mágica — que é o encanto de toda sereia — é a arma normal de Ariel.
A Pequena Sereia também pode atacar com seu infalível banho de estrelas, que é sua arma especial.
Triton pode contar com uma poderosa bola de fogo para se defender.
A arma especial do Rei é o raio-trovão.

Amigos

Ariel possui três amigos que a ajudarão na aventura: a lagosta, o peixe-gordo e o peixe-pá. (Start + C)



Tesouro

Na mesma tela onde Ariel encontra os amigos, também encontra o tesouro (treasure). O número que aparece na tela indica a quantidade de dinheiro que Ariel tem para fazer compras no shopping.

Mapa

Para se localizar na tela é só apertar Start e chamar o mapa. Ele também indica onde estão as sereias que você precisa salvar para passar de fase.

Shopping

Aqui no shopping Ariel encontra vários itens úteis: vidas extras, poderes especiais, energia, chaves e amigos. O negócio é ter grana!

Boss

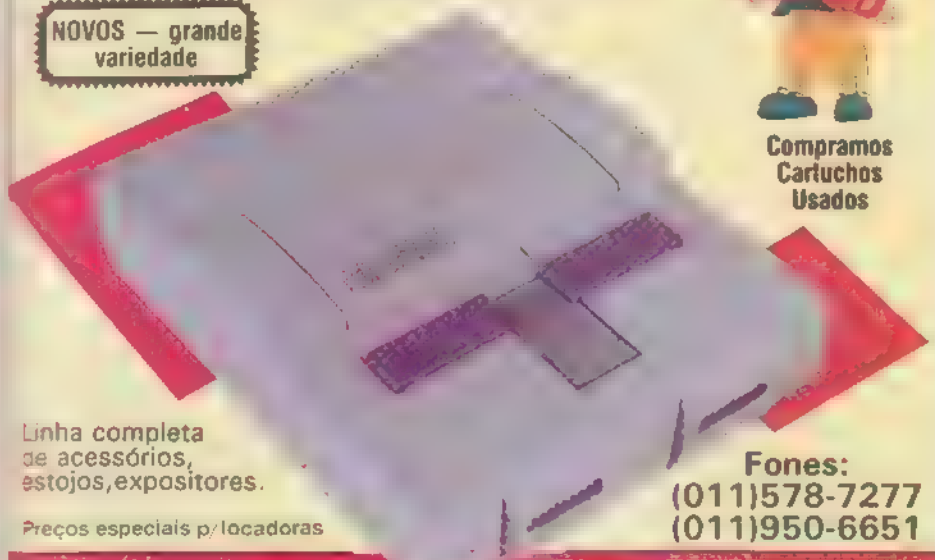
Este monstro de lava é seu primeiro desafio. Atire seguidas vezes com a arma normal (B). Também vale usar a arma especial. O que vale é ficar ligado nos tiros inimigos para escapar. Baba!

STORE GAME

VZ GAMES

USADOS E SEMI-NOVOS DE TODOS OS SISTEMAS COM GARANTIA TOTAL.

NOVOS — grande variedade



Compramos Cartuchos Usados

Linha completa de acessórios, estojos, expositores.

Preços especiais p/ locadoras

Fones:
(011)578-7277
(011)950-6651

R. dos Buritis, 430 - São Paulo
CEP 04321 - Metrô Jabaquara
Fax.:(011)578-1031

Despachamos para todo o Brasil

R. Urupiara, 307 - São Paulo - CEP 02032
Próx. Metrô Carandiru e Term. Rod. do Tietê - Fax.:(011)950-6651

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• Adaptadores para cartuchos. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

TECNOFAX
Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA
São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

Traga este anuncio e na inscrição ganhe uma locação

Especializada em CDs Super NES

de 2ª à sábado das 10H01 às 19H30

LOCAGAMES
Av. Juscelino Kubitscheck, 405 - Itaim Bibi
CEP: 04543-010 - S. Paulo - SP - Brasil
Fone: (011) 8206883

VideoGame

Para Anunciar,

Ligue:

(011) 549-1433

Departamento Comercial

FLASHBACK

THE QUEST FOR IDENTITY

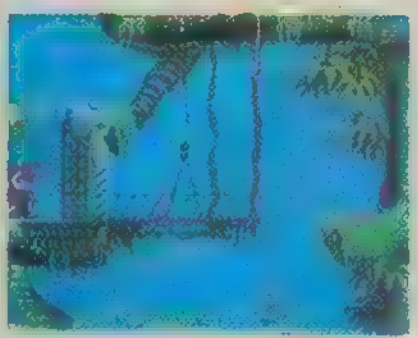
RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: U.S.Gold
MEMÓRIA: 12 Megabits
FASES: 7
JOGADORES: 1

MEGA DRIVE

História

Nesta aventura, o agente em treinamento do GBI Conrad Hart descobre uma conspiração de aliens que desejam dominar a Terra. Os aliens capturam Conrad e apagam sua memória para se livrarem do problema. Agora, durante sete fases, você tem de ajudar o agente a recuperar sua memória. Mas para isto será necessário muita habilidade e coragem para enfrentar os aliens mortais. O objetivo final do game, você só descobre jogando. Dá só uma sacada no jeitão do game!



Planet Titan

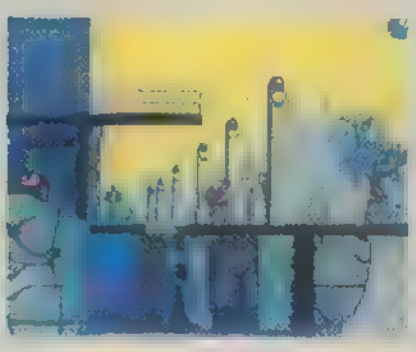
Conrad está perdido na Floresta de Titan, tentando recuperar sua memória cruelmente apagada pelos inimigos aliens.

New Washington

Você acaba de recuperar sua memória ■ agora precisa ■ ao submundo de New Washington para acumular créditos e voltar à Terra.

Death Tower

Esta ■ uma luta de gladiadores, que vai até a morte, contra os replicantes (robôs que agem, pensam e se parecem com seres humanos). O prêmio é uma passagem para a Terra.



Earth

A falsa identidade de Conrad foi descoberta e agora as autoridades colocaram "tiras" robôs para capturá-lo.

Paradise Club

Quem mandou meter o nariz onde não ■ chamado? Agora você descobriu os planos de traição dos aliens ■ eles fizeram de você um prisioneiro no espaço. Sai dessa agora.

Planet Morphs

Uma vez no planeta dos aliens, você pode acabar com seus planos malignos. Isto se você sobreviver aos seus ataques mortais, claro!

NAS BANCAS

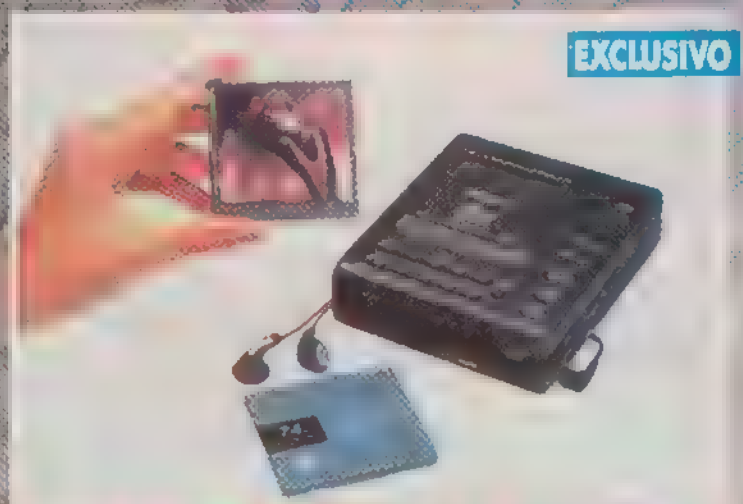
COMO COPIAR (BEM) SEUS CDs EM FITA

AUDIO news

O SUCESSO DO JAZZ

HARRY CONNICK Jr.

EXCLUSIVO



CHEGOU O MINIDISC

TUDO SOBRE O SUCESSOR DO CD

- MICK JAGGER & KEITH RICHARDS
- BEETHOVEN REVISITADO
- O ROCK FENÔMENO DO R.E.M.

E MAIS:

- OS SEGREDOS DO SUBW@OFER
- TESTE DAS CAIXAS INFINITY

SAMPLER

O COMPUTADOR RECRIANDO A MÚSICA

CD

...VIDADES E DICAS ...RA GASTAR MENOS

NOVO RECEIVER AV

MAIS UMA OPÇÃO EM HOME THEATER

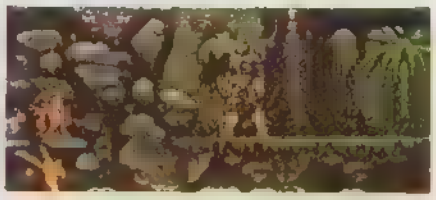
E OUTROS LANÇAMENTOS PHILIPS, YAMAHA E GRADIENTE

Cr$ 140.000,

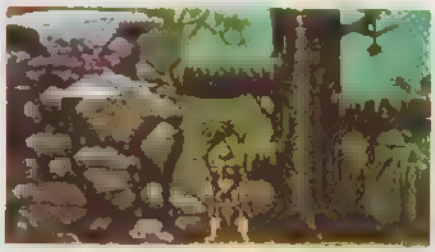
Dificuldades

Neste game, os quatro X-Men podem contar com a ajuda de outros quatro heróis. Para acioná-los é só apertar a pausa e levar o direcional até o herói que você deseja. Solte então a pausa e aperte o botão **A**.

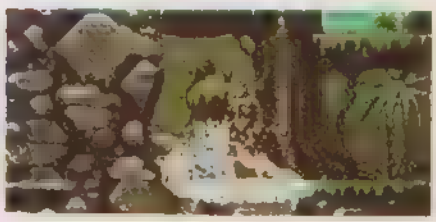
FOTO MARIO FITTIPALDI



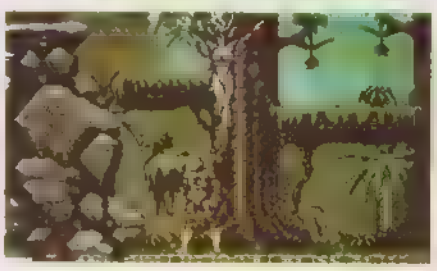
A mocinha tem a manha de destruir todos os inimigos que estão na tela.



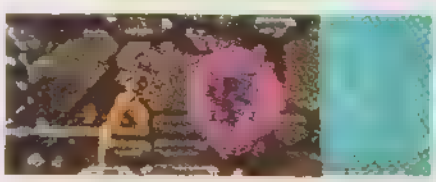
O anjo negro detona tiros e também destrói todos os inimigos que estão na tela.



O Surfista Prateado cria plataformas de gelo que ajudam os heróis a enfrentar os espinhos e abismos.



A Tempestade também acaba com todos os inimigos que estão na tela com seus poderes mágicos.



A heroína da bolha tem a manha de salvar você dos buracos.

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sensor
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 8
DIVERSÃO: 8

MEGA

X-Men

Gambit

O nome verdadeiro de Gambit é Remy Beaudreaux. O aventureiro tem um passado que o condena: ele é um ex-membro do sindicato dos ladrões. Mas garante que está regenerado e pode usar seus poderes para fazer somente o bem. Gambit tem a manha de energizar objetos, e transformá-los em poderosas armas quando arremessados contra seus inimigos.

Nightcrawler

Kurt Wagner, seu nome verdadeiro, tem uma aparência felina e grande agilidade. Sua maior habilidade é o teletransporte. Nightcrawler consegue esta proeza transportando ele próprio, suas roupas e uma quantidade de matéria próxima a ele para uma outra dimensão, reaparecendo logo em seguida em outro local. Demais, não?

Wolverine

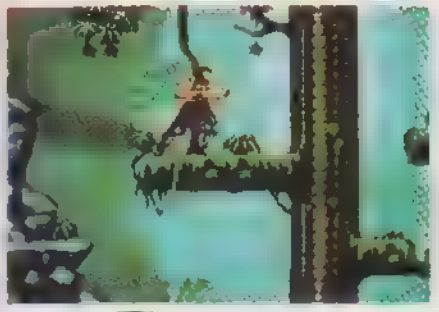
Logan, o nome de registro deste X-Men, possui um fator de cura que regenera qualquer ferimento que eventualmente ele possa sofrer. Seu esqueleto é constituído de adamantium, um metal muito duro que não quebra. Sua arma mortal são suas garras, também de adamantium.

Cyclops

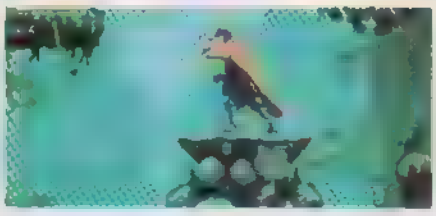
Os olhos do aventureiro Scott "Fino" Summers podem projetar um super-raio destruidor, apenas com o uso de uma máscara de rubi. Este raio acaba por se transformar em um potente laser, detonando quem ou o que estiver por perto.

Golpes

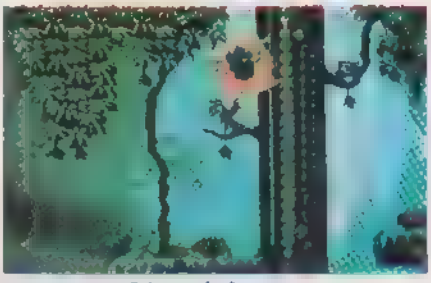
Estes são os golpes que os super-heróis podem detonar contra seus inimigos. Saiba como acioná-los.



Bastão B

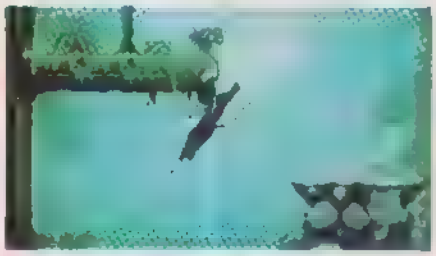


Cartadas Energizadas A



Bastão Giratório C duas vezes e quando estiver no ar, B

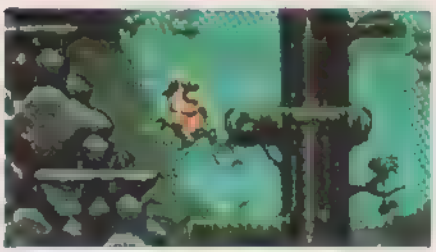
Soco B



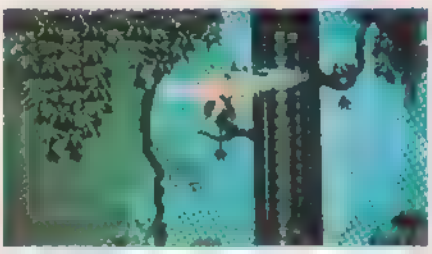
Voadora C B

Teletransporte A

Socos

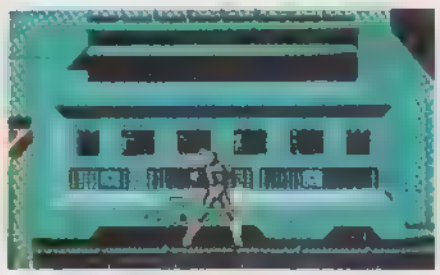


Garras A

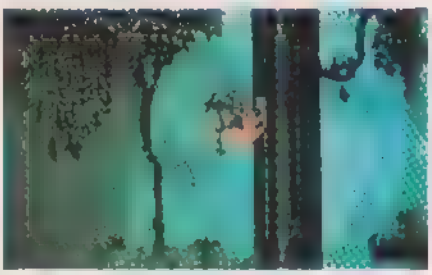


Garra giratória A C duas vezes

Socos B



Raio A



Pulo duplo C duas vezes

Inimigos

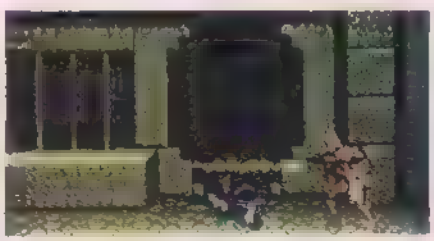
Estes são alguns inimigos que você terá de enfrentar durante o game.

Juggernaut

Espere Juggernaut ficar no canto da tela e acerte voadoras. Repita a tática até destruí-lo.

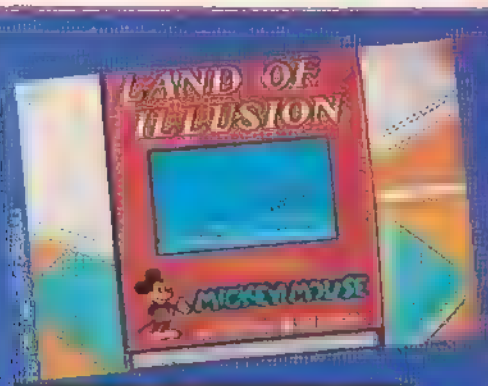
Robôs

Abaixe e distribua rasteiras para acabar com os robôs que vão dar trabalho.



Robô Amarelo

Aproxime-se do robô amarelo abaixado, para não ser atingido por seus tiros, e dê logo três rasteiras. Pronto! Você acaba de detoná-lo.



Master SYSTEM

Enquanto está lendo um livro, Mickey acaba pegando no sono. Para sua surpresa, assim que acorda Mickey percebe que está dentro da história. Nela, um terrível gigante acaba de roubar o Cristal Mágico, que protege o povo de uma vila. Agora Mickey tem de recuperar o Cristal, mas o gigante vive num castelo nas nuvens e para alcançá-lo o herói terá de encontrar antes Minnie, a Princesa do Bosque, que foi raptada e está [illegible]

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 14
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 7
DIVERSÃO:

ESTRATEGIA

Fase 1 - Forest

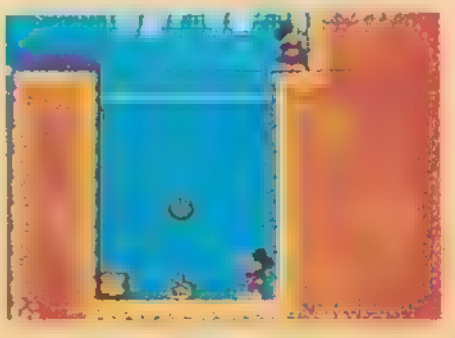
Espinhos

Mickey tem de pular no furacão para passar pelos espinhos sem ser atingido.

Cobra

Jogando a maçã dentro da boca da cobra, Mickey consegue fazer com que a monstra feche a boca. Agora é só usar a cobra como ponte. Manha!

Fase 2 - Lake



Chave

Jogando a pedra neste bicho esquisito, Mickey consegue a chave para mudar de fase.

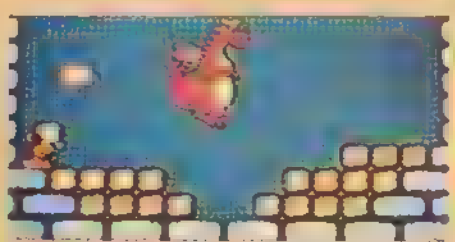
Fase 3 -Blacksmith's Castle

Fogo

Cuidado com o fogo que persegue o herói. Fuja para escapar.

Estrela

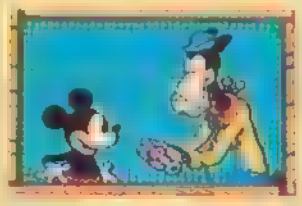
Pegando esta estrela, Mickey consegue mais um item de vida. O herói pode acumular no máximo cinco estrelas.



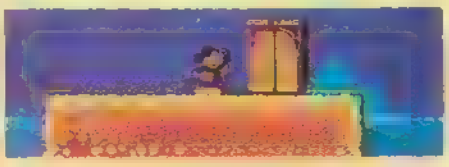
Inimigo

O dragão vermelho é o primeiro inimigo do game. Pule e jogue pedras na sua cabeça para derrotá-lo. Repita a operação três vezes e o monstro estará liquidado. Fique ligado para não ser atingido pelas bolas de fogo que o monstro cospe.

Fase 4 - Castle Ruins



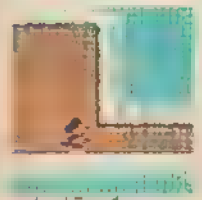
Mickey acaba de salvar Horácio, que lhe dá a flauta mágica. Com ela, o ratinho pode voltar ao início de qualquer fase.



Caminho

Mickey tem de voltar à fase Lake para conseguir abrir caminho para a fase Castle Ruins. Entre nesta porta e o caminho estará aberto.

Fase 5 - Tiny Cavern

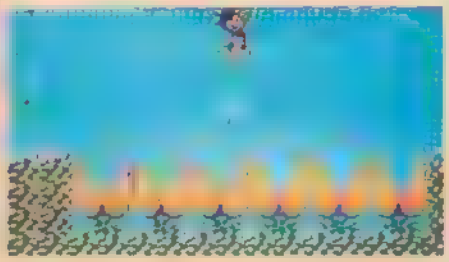


Mini-Mickey

Agora que Mickey já tem ■ poção, ele consegue passar por aqui. Aperte o

e botão 1.

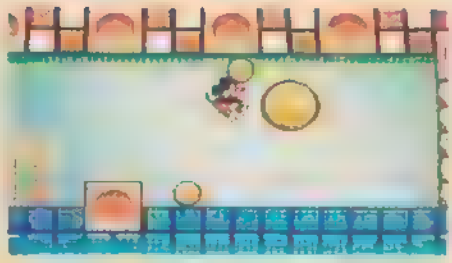
Fase 6 - Flower Field



Sementes

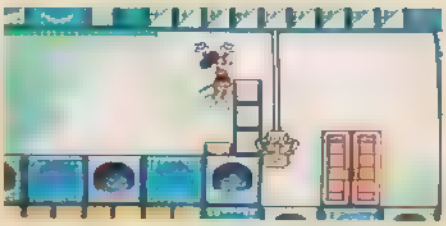
Use as sementes como plataformas para passar em cima das plantas carnívoras. Mas fique pulando para que elas não caiam.

Fase 7 - Toy Workshop



Chave

Atire a bolinha bem aqui, para que a chave apareça e o herói possa continuar o jogo.

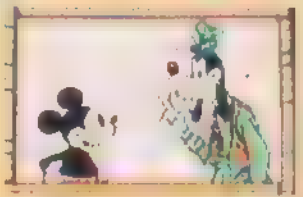


Braço mecânico

Ops! A chave não passa por aqui. E agora? Aperte o botão 1 ■ pule. O braço mecânico trará a chave até você.

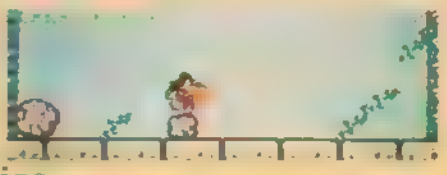
Inimigo

O rei do baralho é seu próximo adversário. Detone-o pulando duas vezes em cima da sua cabeça, assim que ele tocar o chão. Agora o inimigo corre de um lado para o outro. Espere ele parar e pule mais uma vez na sua cabeça.



Mickey acaba de salvar Pateta, que lhe abre novos caminhos.

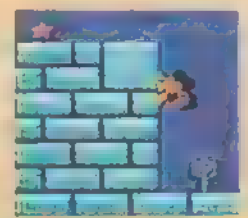
Fase 8 - Palace Ruins



Inimigo

Cuidado agora com a rocha: acerte-a com pedradas, toda vez que sua carinha aparecer. Para conseguir a pedra, pule em cima do bloco amarelo que cai do alto da tela.
Mickey ganha a corda, que serve para escalar paredes.

Fase 9 - Craggy Cliff



Corda

Agora que Mickey tem a corda (direcional na diagonal), ele pode alcançar novos lugares em fases já ultrapassadas e conseguir itens como a estrela.

Pássaros

Mickey tem de ter muito jogo de cintura para escalar a parede sem ser atingido pelos pássaros.

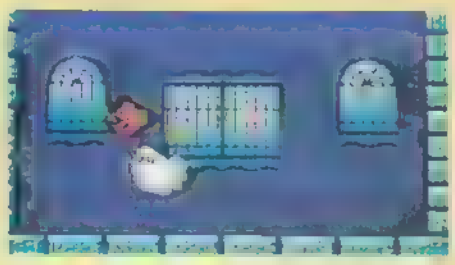
Blocos

Coloque os blocos (botão 1) sobre os espinhos para conseguir passar numa boa.

Botões

Após pegar a chave, volte pisando sempre nos botões para que a tela volte também. Mas seja rápido: assim que Mickey soltar o botão a tela começa a voltar.

Inimigo



Espere o fantasma voar em sua direção ■ acerte sua cabeça. Cuidado: toda vez que você acertar o inimigo, uma bola de fogo surgirá em volta do fantasma. Ao todo serão três bolas de fogo rondando o adversário. Ataque-o quatro vezes.
Mickey acaba de conseguir ■ poção, que lhe dá o poder de ficar menor.

Fase 10 - Desert

FOTOS: DAUMER DE GIOLI

Espinhos

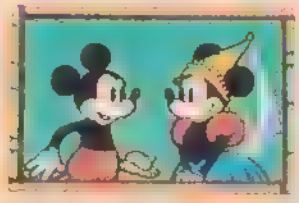
Seja rápido para escalar o muro porque a parede de espinhos vai correr atrás de Mickey.

Fase 11 - Good Princess's Castle

FOTOS DAUMEH DE GIULI

Espinhos

Mini Mickey deve pular nas abóboras para passar pelos espinhos.



Minnie

Finalmente o herói consegue encontrar Minnie, que lhe entrega o feijão mágico. Assim que plantar o feijão, o herói consegue alcançar o castelo nas nuvens.

Inimigo

Para derrotar o ovo, Mickey tem de fazer com que ele bata na parede várias vezes. Para isso pule no canto da tela. Assim que a cobra aparecer salte na sua cabeça. Pule então no monte de areia, quando o olho aparecer. Mickey acaba de conseguir o sapato para andar nas nuvens.

Fase 12 - Sand Castle

Respirar

Fique ligado no oxigênio para não deixar que o ratinho morra por falta de ar

Inimigo

Mickey tem de enfrentar agora o caranguejo. Abaixe para escapar do redemoinho do inimigo e ataque-o com barricadas quando ele estiver piscando. Não esqueça ainda que nosso amiguinho precisa respirar. Mickey encontra Donald, que lhe dá um barco. Com o barco Mickey pode ir até a ilha plantar o pé de feijão.

Fase 13 - Island

Escalar

Nesta fase Mickey deve escalar o pé de feijão para alcançar o castelo nas nuvens.

Porta

Atraia a porta até o canto direito e entre, para sair desta fase.

Última fase - Castelo nas Nuvens

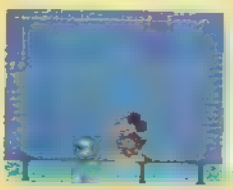
Inimigo final

Chegou a hora de Mickey enfrentar o gigante que se esconde no castelo nas nuvens. Primeiro pule na cabeça do gigante enquanto ele estiver piscando. Abaixe-se então para proteger-se de sua magia. Assim que o inimigo virar furacão, pule para escapar de suas investidas.

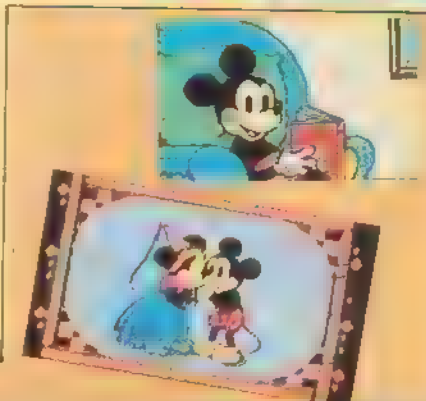
Agora o gigante se transforma numa bola de energia. Passe por baixo para escapar e ataque sua cabeça quando ele se transformar em gigante novamente.

Quando o gigante estiver no teto e fizer as pedras caírem, pegue a que sobrar e jogue em cima dele.

Fique esperto porque agora o inimigo solta raios na tela.



Pronto! Mickey acaba de salvar o Cristal Mágico e colocar fim a mais uma terrível história.



Master Parables

Master System

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 6
MÚSICA/EFEITOS: 8
DIVERSÃO: 7

PRIMEIRA FASE

MACHADO

Apanhe o machado no local da foto, a margem do rio Tâmisa. Esta é a melhor arma para dr. Ferdinand lutar contra o inimigo desta fase. O machado tem médio alcance e o ataque mais forte.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

INIMIGO

O primeiro inimigo do game é este espadachim. Acabe com ele usando a arma que você acaba de pegar. Ataque-o sem dó.

SEGUNDA FASE

MARTELO

A melhor arma para esta fase é o martelo. Ele tem maior alcance, mas seu poder de força é menor.

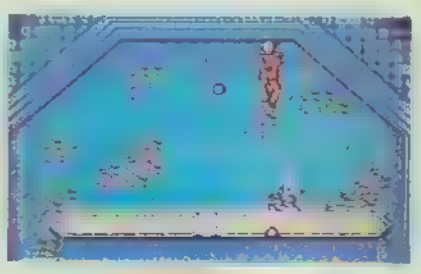
INIMIGO

A jovem paranormal vai dar trabalho. Destrua a caveira, que a inimiga criou com seus poderes, e ela estará em suas mãos. Desvie dos ataques da caveira e dê marteladas sempre que possível.

TERCEIRA FASE

MACHADO

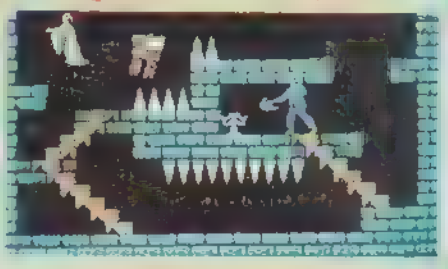
Nesta fase dr. Ferdinand pode usar o martelo ou o machado para acabar com o inimigo.



INIMIGO

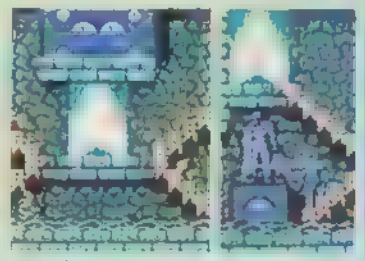
O Senhor do Tempo é o adversário desta fase. Destrua-o ficando no local da foto e atacando sem parar. Sacou?

QUARTA FASE



CANDELABRO

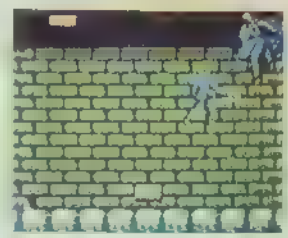
Destruindo o candelabro, os inimigos param de atacar. Seja esperto e descubra sempre o inimigo central: normalmente ele é o que fica parado.



INIMIGO

Dr. Ferdinand vai enfrentar o Drácula pela primeira vez. Desvie das esferas de energia e espere que elas se juntem para atacar o inimigo. Drácula aparece e some várias vezes. Fique esperto. Opa! O adversário acaba de escapar.

QUINTA FASE



DRÁCULA

O psiquiatra tem de enfrentar Drácula novamente. Pule nas plataformas móveis e sempre que chegar ao alto atinja-o. Use também os tiros (direcional para cima e botão 1), quando Drácula estiver longe. Fique esperto para que os disparos do adversário não o atinjam. Drácula escapa mais uma vez.

REVANCHE

Agora o inimigo vai mostrar todo seu poder. Cuidado com seus tiros teleguiados e com seu escudo de morcegos. Ataque-o com machadadas sempre que possível e também com os tiros. Dr. Ferdinand livra Londres dos seres malignos e salva Julia.

NINTENDO

[illegible] maos [illegible] irisac [illegible] Norte dos EUA. Ac[illegible] hego em casa porem [illegible] que o orfanato em [illegible] ameaçado pel[illegible] se o imposto não [illegible] no prazo. [illegible] vai penhorar o prédio [illegible] dois irmaos [illegible] nont[illegible] de blues e detonar para conseguir a grana. Bom, até aqui o filme The Blues Brothers, interpretado pelos atores John Belushi e Dan Aykroid, lançado no Brasil com o nome de Os Irmaos Cara de Pau. Os dois se metem em um monte de enrascadas onde quer que vão tocar e livrar-se dessas enrascadas é a sua parte neste game, que tem as músicas originais do filme.

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Dica!

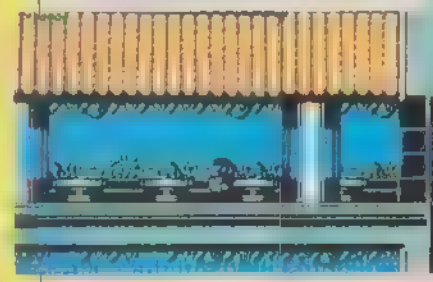
Na primeira fase, o destino de Jake é encontrar o caminho para o céu. Fique ligado no elevador: quando ele ficar vermelho, é que ele vai cair. É só subir saltando.

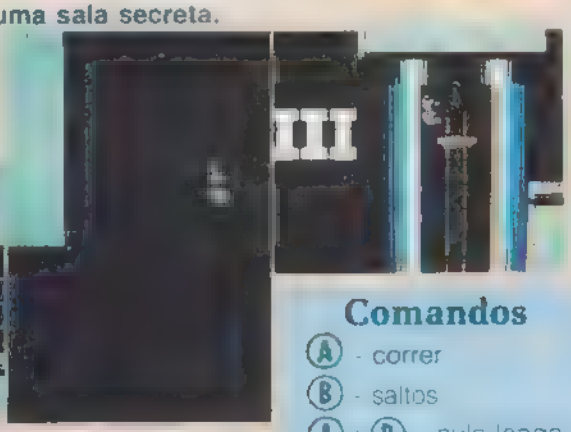
RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Titus
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	[illegible]
DIVERSÃO:	7

Subindo na árvore, prossiga pelas nuvens para achar o final da fase!

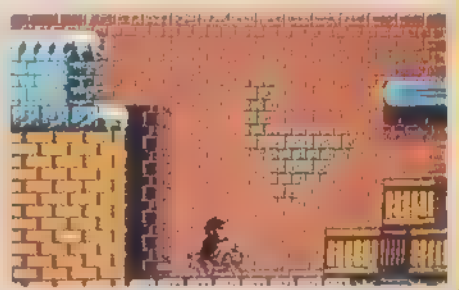
No primeiro elevador, há uma sala secreta. Salte para a esquerda, como mostra a foto. Jake ganha mais um coração de energia!





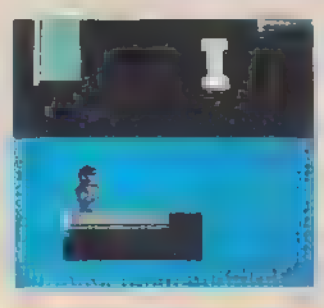
Comandos

- Ⓐ - correr
- Ⓑ - saltos
- Ⓐ + Ⓑ - pulo longo
- ↘ - agachar

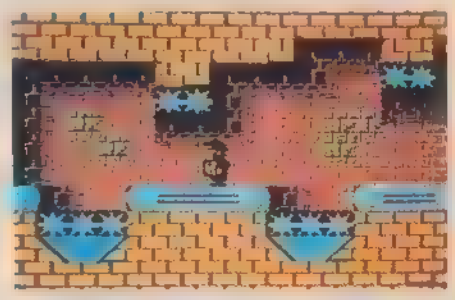


Agora no gelo, nosso herói Jake vai precisar de muita atenção. É que o chão escorrega, e está cheio de espinhos. Uma dica legal é passar montado no cachorro. É só pular em cima dele!

Para se livrar do Tubarão, basta pular sobre ele. Já montado nele, basta apertar o botão de pulo para acabar com a ameaça.



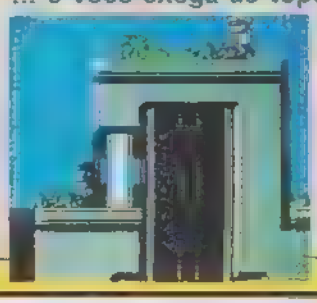
Nesta plataforma, corra e salte bem na pontinha para atingir a parte de cima.



Outro desafio serão as esteiras. Mantenha o direcional para o lado contrário em que elas estiverem virando para que Jake não caia.

Mais uma seqüência de elevadores...

... e você chega ao topo. Agora, siga para a esquerda.

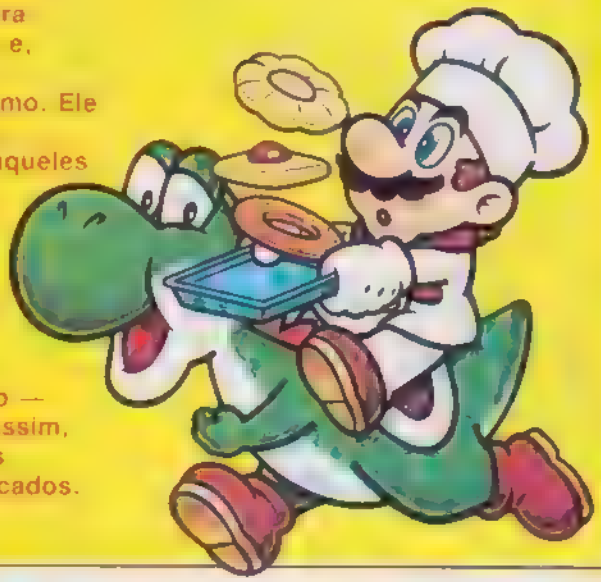


YOSHI'S COOKIE

NINTENDO

Yoshi's Cookie já foi lançado no Japão, e chegou a atingir o quarto lugar em vendas — mesmo em se tratando de um jogo para o Nintendo 8 bits, já meio fora de moda na terra do sol nascente. O que prova a popularidade do nosso querido Mario. Também, não é para menos. O game é muito divertido, e a possibilidade de se jogar contra um amigo torna-o mais emocionante ainda. Confira!

Mario mudou de profissão novamente. De encanador — sua mais famosa atividade — ele passou a médico em Dr. Mario (com versões para Nintendo e Game Boy) e, agora, resolveu ser cozinheiro. É isso mesmo. Ele prepara cinco tipos de deliciosos cookies — aqueles biscoitos crocantes —, que aparecem na tela em linhas. Você deve trocar a ordem dos cookies das linhas de modo a formar uma linha com o mesmo tipo de biscoito — bem ao estilo Tetris. Assim, ela será eliminada e os pontos vão sendo marcados.

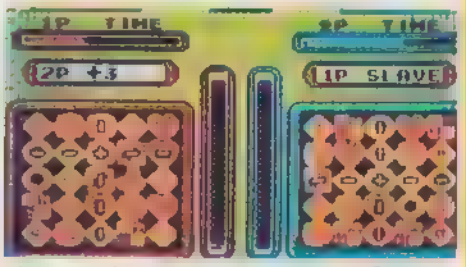


RAIO-X

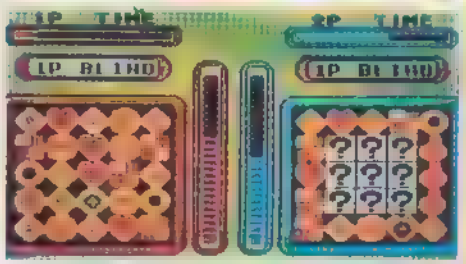
TIPO: Estratégia
FABRICANTE: Nintendo
MEMÓRIA: 1,5 Megabit
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 7
GRÁFICOS: 5
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 8

2 jogadores

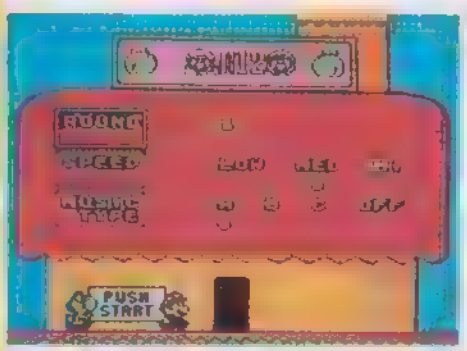
...e os pontos vão sendo marcados, nas barrinhas logo abaixo de Mario.

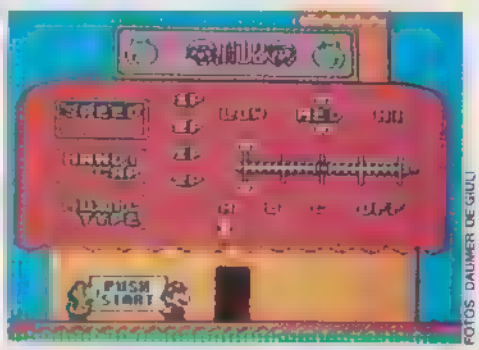


Agora, é no mano a mano. Quem "comer" mais cookies ganha.



Cuidado: coisas estranhas podem acontecer aos dois jogadores durante o jogo, que vão aumentar ainda mais o desafio. Blind (cego, em inglês), por exemplo, torna alguns cookies da tela invisíveis. Haja memória para lembrar o que tinha lá!





FOTOS: DAUMER DE GIULI

No início, uma tela de opções permite a configuração do game. Você pode ajustar a velocidade com que as linhas vão cair (Low é devagar e Hi é rápido) e também escolher três músicas ou ainda desligar o som.

Você pode fazer muitos pontos formando uma larga linha de cookies. É só ficar ligado na próxima linha que vai cair, que aparece do lado direito da tela.

À medida que os cookies vão desaparecendo da tela, eles serão arremessados pelo tubo...

Addams Family

A macabra família Addams foi raptada e Gomez, o pai, está desesperado. Ele precisa encontrar todos os seus familiares e salvar sua amada Morticia. Mas para isso, Gomez terá de passar por maus bocados, enfrentando morcegos, ursos e até caveiras. E ainda vai ter de acumular muita grana para subornar seu mordomo e conseguir abrir passagens. Há muitas salas secretas, difíceis de serem encontradas, e muitas mancadas para conseguir desvendar os mistérios da mansão mal-assombrada. E, para encarar mais esse desafio, aí vai uma seleção das dicas mais difíceis, para você conseguir terminar com o drama de Gomez. Saca só!!

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Ocean
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1
DIFICULDADE: 8
GRÁFICOS: 6
MÚSICA/EFEITOS: 6
DIVERSÃO: 7

NINTENDO

FOTOS DAUMER E GIULI

Urso

Cuidado quando chegar perto do urso porque ele sai correndo atrás de Gomez. A tática para acabar com ele é simples: atraia o bicho até embaixo da armadilha, pule em sua cabeça e logo depois em cima da armadilha. Ela cairá e prenderá o inimigo.

Blocos

Gomez só pode pular nos blocos quando eles estiverem com a carinha alegre. Caso contrário, é soco na certa. Não esqueça de pegar o **snorkel** que está lá no alto.

Partitura

Para conseguir entrar nesta porta, Gomez tem de pegar uma partitura e puxar a corda que está na biblioteca. Assim, o mordomo tocará uma valsa e os dois namorados dançarão, deixando o caminho livre para Gomez.

Mãozinha

Gomez deve pegar a Mãozinha bem aqui. Com ela o sr. Addams fica invencível por alguns instantes.

Blocos de Gelo

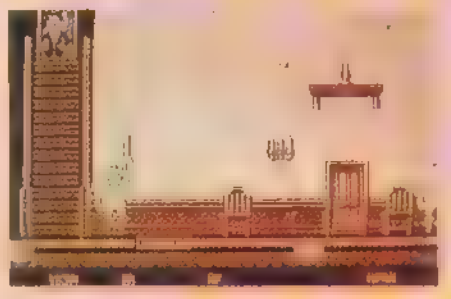
Os blocos de gelo sobem e descem sem parar. Pule assim que eles começarem a subir para conseguir salvar Wednesday, a filha de Gomez (conhecida no Brasil como Wanda). Ela está congelada e não poderá ajudar o pai agora.

Fogão

Gomez deve ir até o fogão, que está na cozinha, para descongelar a garota, que entregará ao pai a chave Attic. Surpresa! A avó está esperando por Gomez dentro do fogão.

Árvore

Vá até a árvore e entre nesta porta para pegar o ovo azul. Este é um dos três elementos necessários para compor a poção que salvará Pugsley, o filho de Gomez.

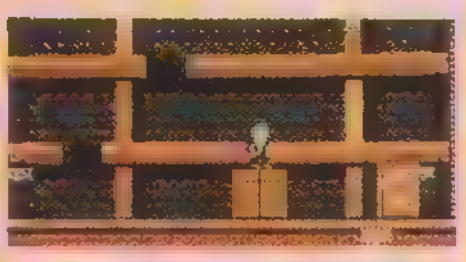


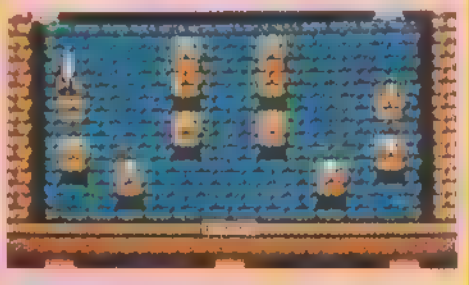
Chave Attic

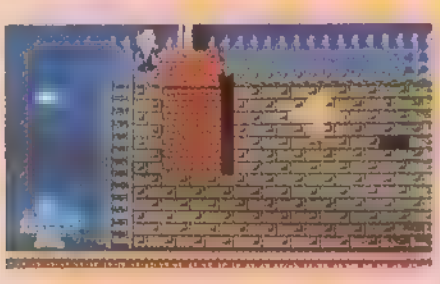
Usando ■ chave Attic, Gomez consegue entrar nesta porta, que antes estava trancada.

Armário

Pulando nesta parte do armário e apertando botão B, Gomez junta mais um pouco de dinheiro.

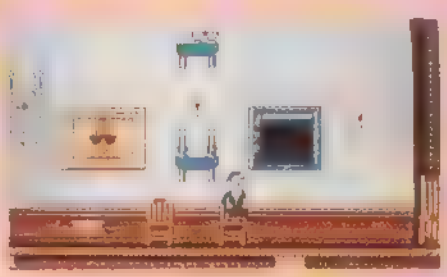






Chaminé

Aqui em cima da chaminé, Gomez acha mais uma passagem secreta que o fará encontrar dinheiro e uma vida.

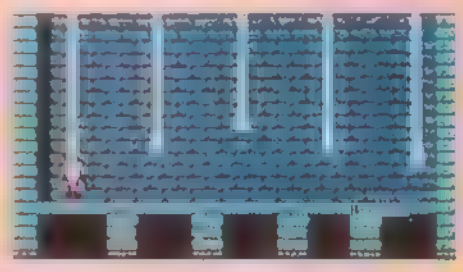


Grana

Entrando neste buraco (pule e acione ■ direcional para cima), Gomez encontra mais grana.

Pugsley

Chegou finalmente ■ hora de Gomez salvar seu filho. Pule neste buraco e Gomez o encontrará. Pugsley estava preso na janela.



Porta Secreta

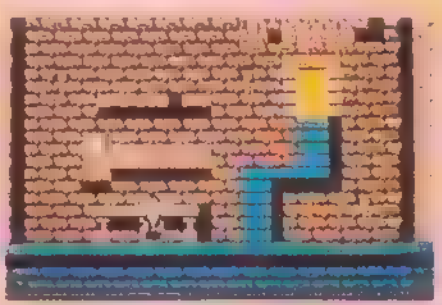
Gomez tem de voltar à biblioteca e fazer com que o mordomo toque três músicas ■ uma porta secreta surgirá. Entre e puxe a última corrente ■ você achará um rio ■ no final, uma porta. Gomez só consegue entrar aqui depois de salvar Pugsley.

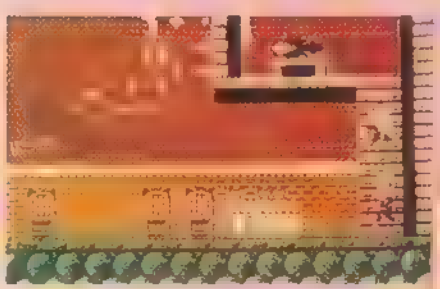
Chico

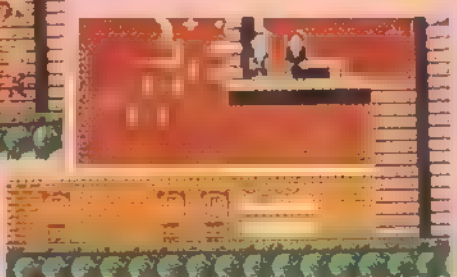
O sr. Addams enfrenta agora Fester, ou Tio Chico, como ele é conhecido por aqui. Acabe com ele pulando três vezes na sua cabeça. Mas muito cuidado com seus tiros.

US$ 1 Milhão

Gomez precisa juntar US$ 1 milhão durante todo o jogo para poder entrar na porta amarela.







Gomez

O raptor da família Addams é um sósia de Gomez. Você tem de destruí-lo agora. Para isso, atraia-o até ■ parte de baixo da escada e pule três vezes na sua cabeça. Pronto, Mortícia está salva.

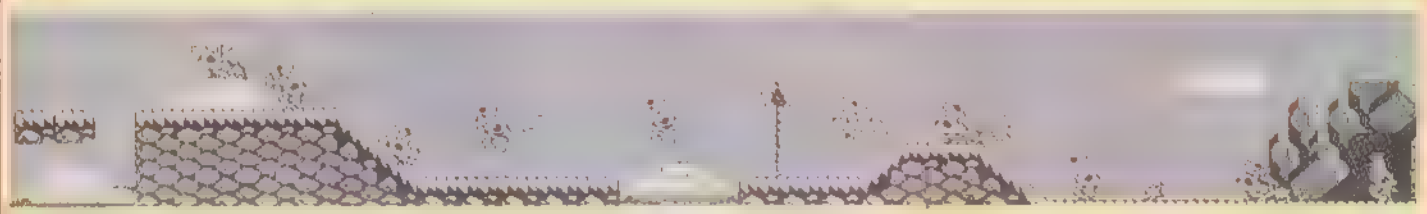
FOTOS: DAUMER DE GIULI

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Hudson
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1



Amigos

Cada um dos seus amigos tem um método ou ataque diferente. Para que você se beneficie destes ataques, basta subir em cima deles. Mas fique esperto: qualquer acidente pode fazer com que seu amigo vá embora. Para conseguir sua ajuda, quebre um ovo e veja o item que aparece. Cada item representa um amigo diferente.

LIZARD

rabadas

SEA

nadar rapidamente

BIRD

jogar pedras

RIDER

atirar bolas de fogo

LIZARD

atirar bolas rolantes

Armas

Estas são as armas que Higgins poderá encontrar durante o caminho.

Machado

Faz o movimento de um arco e detona todos os inimigos que estão ao seu alcance.

Bumerangue

Arma que vai e volta, permitindo um ataque duplo.

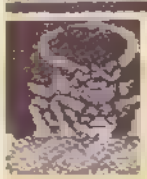
Estrela

Circula ao redor do corpo de Higgins, detonando todos os inimigos que se aproximam.

Anjo

Segue o herói e permite que ele seja acertado uma vez sem que nada lhe aconteça.

Primeiro Inimigo



O primeiro inimigo do game é este enorme e esquisito inseto. Para detoná-lo pule em cima de sua cabeça. Mas fique esperto para não ser atingido pelos seus tiros de fogo. Moleza, né?

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION

Mickey Mouse está de volta em sua segunda aventura para o Game Gear. Você agora deve ajudar o rato mais famoso do mundo a enfrentar perigosos monstros, escalar enormes árvores e ainda a encontrar as salas secretas que escondem importantes itens como vidas e energia. Os gráficos de Mickey Mouse Land of Illusion 2 são muito legais: eles recriam as imagens dos desenhos animados que todos nós conhecemos e merecem atenção especial. Vale conferir!

GAME GEAR

RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: Não disponível
JOGADORES: 1

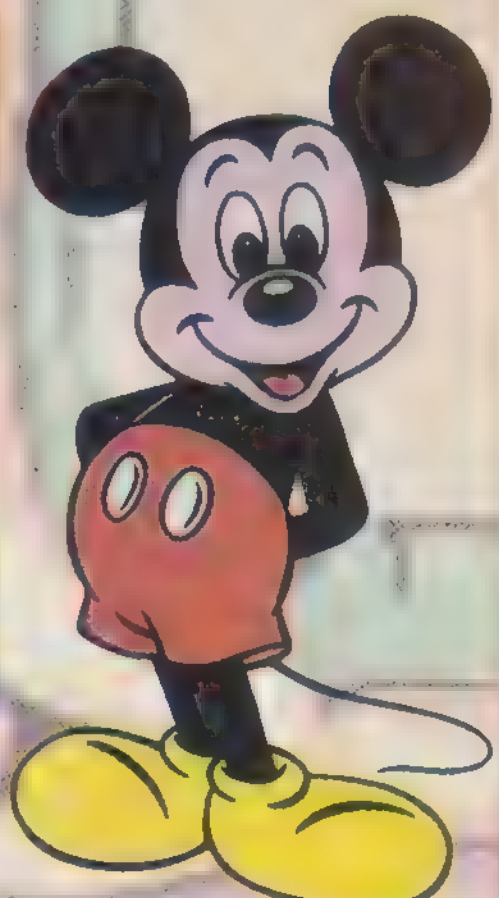
Habilidade é a palavra chave para que Mickey consiga subir nas árvores.

Mas fique esperto: qualquer vacilo leva o rato ao chão e ele precisará escalar tudo de novo!

Nos galhos, Mickey encontra baús que escondem importantes itens para que ele continue sua missão.

Cuidado com as armadilhas e inimigos, que insistem em aparecer de surpresa.

O grande lance deste game são as salas secretas, que também guardam itens preciosos para Mickey.

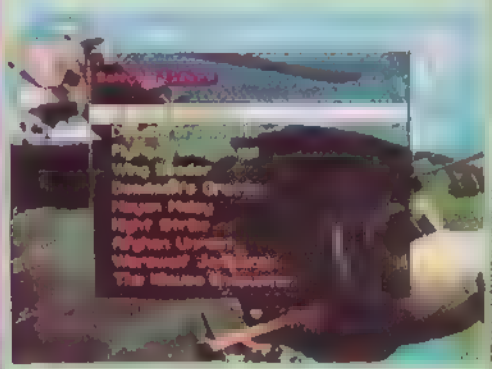


PC Especial

COMANCHE
MAXIMUM OVERKILL

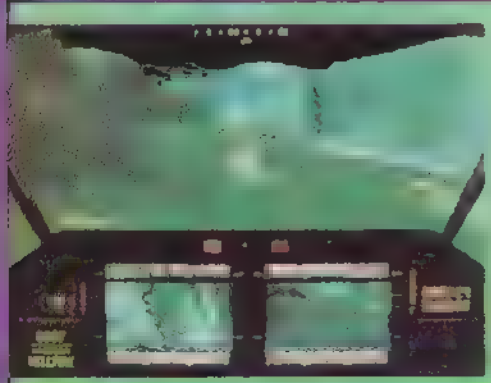
RAIO-X

TIPO: Simulador
FABRICANTE: Novalogic
MEMÓRIA INSTALADO: 10 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:
PC-AT 386, 4Mb RAM, EMM386 desabilitado, VGA
PERIFÉRICOS COMPÁTIVEIS:
Joystick; Placas de som: Soundblaster, Roland
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 9



Dentro das missões training, você pode escolher a ordem entre as que aparecem em verde no menu. É necessário terminá-las para prosseguir.

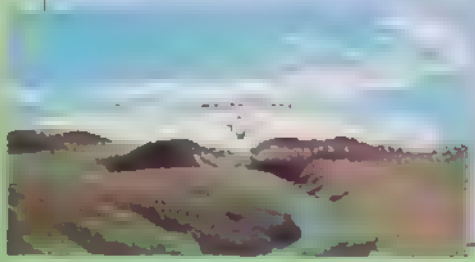
Em Oil Tank Holiday não há inimigos. É uma boa para se acostumar com os controles do helicóptero e, de quebra, ainda destruir os tanques de petróleo.



Já em Maximum Overkill, você enfrenta muitos desafios. Na missão Rivers Run Deep você tem de seguir o curso de um no através de um desfiladeiro. Para escapar dos mísseis inimigos, não se esqueça dos despistadores.

MUDANDO OS PONTOS DE VISTA

Vista de dentro do helicóptero - tecle "1"
Vistas laterais - tecle "2" ou "3"
Vista do piloto - tecle "4"
Vista de dentro, sem painel - tecle "5"
Vista de fora, por trás - tecle "6"
Vista de fora, por trás, com zoom - tecle "7"



COMANDOS

Pilotar o Comanche com o teclado não é muito fácil: são muitos os comandos e a maioria deles é acionado por um único toque na tecla correspondente, só sendo interrompido quando outro comando é acionado. No caso de se usar o joystick ou o manche, a tarefa de pilotagem é bem facilitada. Veja agora os principais comandos.

PILOTANDO

Subir - tecle "menos"
Descer - tecle "mais"
Para frente - cima
Para trás - baixo
Para os lados - setas

USANDO AS ARMAS

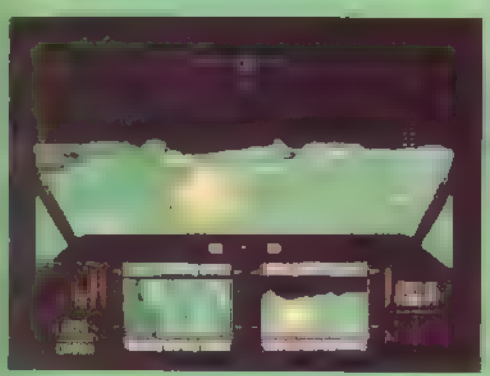
Trocar as armas em uso - tecle "[" ou "]"
Selecionar arma diretamente: Z até X
Disparar arma em uso - barra de espaço
Disparar 2 rockets - tecle "M"
Disparar despistadores de mísseis (chaff e flare) - tecle ";" e "'"

USANDO OS PAINÉIS

Mudar vista ou instrumentos painel esquerdo: F1 ■ F6
Mudar vista ou instrumentos painel direito: F7 a F12
Para ver as opções dos painéis: tecle "?"

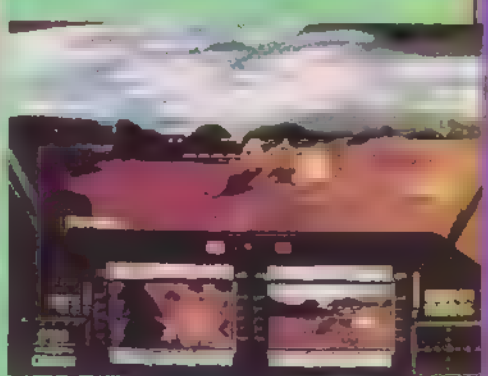
MENUS

Para acionar o menu de opções - tecle ESC
Para abortar uma missão em curso - tecle "ALT-A"
Para sair do jogo e voltar ao DOS - tecle "ALT-Q"



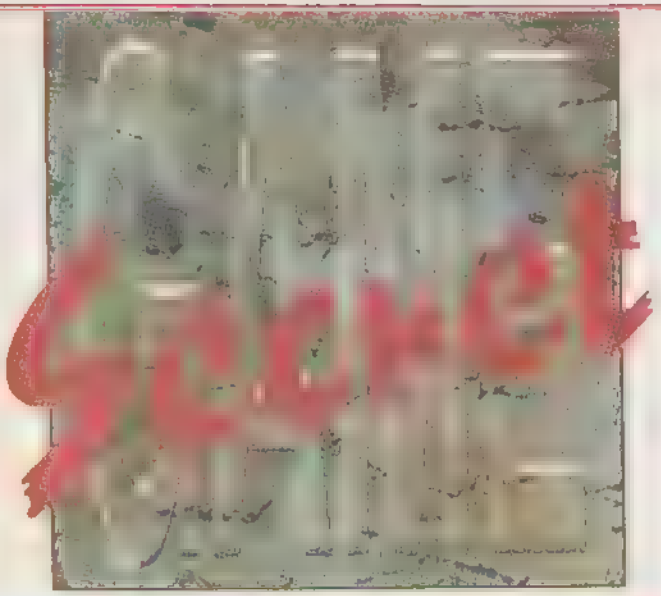
Surpreenda os inimigos, emergindo de surpresa do desfiladeiro e atirando para valer!

Em Volcanic Nightmare, a tempestade pode atrapalhar. Cuidado com os helicópteros inimigos...



...e não dispense a ajuda dos rockets para acertar alvos de longe.

FOTOS DAUMER DEGIULI



SUPER VOLLEY BALL
(Mega Drive)

Para jogar as finais com Brasil X Japão: 2GSV4
Para jogar as finais com URSS X Holanda: **VSSVA**.

Ronaldo Márcio Faria dos Santos
Cubatão, SP.

WORLD OF ILLUSION
(Mega Drive)

Todas as passwords desta aventura com os heróis da Disney:
2 jogadores - Mickey e Donald
Fase 2 : Pluto - Pateta - Minie - Horácio
3 : Patinhas - Minie - Pateta - Margarida
4 : Minie - Margarida - Horácio -Pluto
5 : Horácio - Patinhas - Pluto - Pateta
1 jogador - Mickey
Fase 2 : Horácio - Margarida - Pateta - Patinhas
3 : Pateta - Pluto - Patinhas - Minie
4 : Margarida - Patinhas - Pluto -Horácio
5 : Patinhas - Horácio - Pateta - Pluto
1 jogador - Donald
Fase 2 : Pluto - Patinhas - Horácio -Minie
3 : Horácio - Pateta - Margarida -Pluto
4 : Margarida - Patinhas - Pluto -Pateta
5 : Pluto - Pateta - Horácio - Patinhas

Lucas Donato Soares
Santa Maria, RS.

PRINCE OF PERSIA
Super Nintendo

Que tal ter todas as passwords deste game incrível, tanto no sistema americano quanto no japonês ? Se liga:

FOTOS ARQUIVO

	AMERICANO	JAPONÊS	TEMPO
2ª FASE	937JT9B	ZUU05IA	117:00
3ª FASE	B6 + TWNN	EFS0IXW	114:00
4ª FASE	MPWY + DB	ZZ3MYMP	109:00
5ª FASE	3J9GS3B	ESZECYL	106:00
6ª FASE	VN!QT62	NSHGKRS	102:00
7ª FASE	B4PLBCR	MNVGYOE	99:00
8ª FASE	VX4LT59	NHHGQWG	95:00
9ª FASE	37NKD3B	3MEHIPJ	91:00
10ª FASE	M5Y8DM6	NE12WLU	88:00
11ª FASE	3PJZ312	3HOT5C6	84:00
12ª FASE	V4NHDRV	NVMLQUN	81:00
13ª FASE	YBCMT9D	31TH5NN	78:00
14ª FASE	H3V4B!7	F3Z2YB2	69:00
15ª FASE	Y22KR + D	MLNNKT2	62:00
16ª FASE	ZSKVTYZ	V22TYRJ	56:00
17ª FASE	7313S3L	M31UJHU	51:00
18ª FASE	ZBJD!M!	F1USPA5	50:00
19ª FASE	QM719BC	MTGSBLM	43:00
20ª FASE	44 + BSXS	VT3SPIM	35:00

Fábio Luiz dos Santos São Paulo, SP.
Alexandre de V.Delage Juiz de Fora, MG.

MAGICIAN
(Nintendo)

Use essas passwords para mágicas:
Five Spray: **FIOLHUNARA**
Death Ring: **POSTRAMIST**

Márcio Alves e Equipe The Revenge Of Game
Jundiaí, SP.

MORTAL KOMBAT
(Arcade)

Esse game de luta é muito "animal". Nessa edição vamos dar uma estratégia de 3 lutadores e na próxima edição dos outros 4. O resto é com você : **FIGHT !**

Kano:

Golpe para esmagar a cabeça do inimigo: dê um soco alto quando se aproximar dele.

Lâmina Giratória: segure o bloqueio apertado enquanto se move repetidamente para frente e para trás.

Rolo Giratório: mantenha o botão de bloqueio apertado e faça um movimento de 360º com o joystick em direção ao inimigo e, enquanto gira, solte o bloqueio para que role.

Golpe Mortal: Fique de pé perto do inimigo e movimente joystick para baixo, diagonal inferior direita (ou esquerda, dependendo da posição do seu inimigo), para direita (ou esquerda), para baixo de novo, diagonal inferior direita (ou esquerda) e... soco baixo.

Johnny Cage:

Bola de Fogo Verde: vá para trás e para frente duas vezes e detone um soco baixo na seqüência.

Soco Demolidor: segure o bloqueio e dê, simultaneamente, um soco baixo.

Chute na Sombra: para trás duas vezes, para frente e chute baixo.

Golpe Mortal: para frente três vezes e soco alto.

Sonya:

Soco com Poder de Onda: para frente e para trás, rápida e repetidamente e soco baixo na seqüência.

Soco Voador: igual o anterior só que com soco alto na seqüência.

Tesourada: chegue perto do inimigo, e detone simultaneamente o direcional na diagonal inferior para trás e o soco baixo, aperte então o bloqueio e dê um soco baixo.

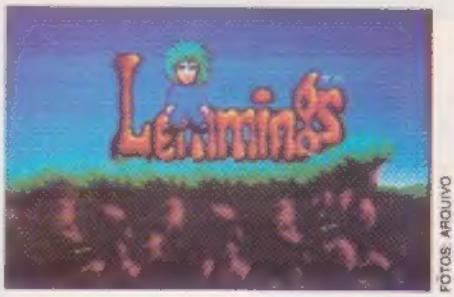
Golpe Mortal: para frente duas vezes, para trás duas vezes e bloqueio.

Na próxima edição não perca os golpes de Raiden, Sub-Zero, Scorpion e Liu Kang.

SUPER STAR WARS
(Super Nintendo)

Na 5.ª fase (Land of Sand People), antes de encontrar Obi-Wan Kenobi, ao chegar ao segundo abismo, atire-se rente ao paredão da esquerda. Ali você encontrará uma caverna secreta com 7 vidas. Mate-se e repita essa operação até atingir 99 vidas. Moleza, não?

Ricardo B. Medina
(16 Bits Club Association)
Porto Alegre, RS.



FOTOS: ARQUIVO

LEMMINGS
(Master System)

Que tal todas as passwords do Nível Fun? Aí estão elas:

Fase 15 - **JSEJTGMY**
Fase 16 - **QABOGNSU**
Fase 18 - **BCFLWMZT**
Fase 19 - **GMZSFLWM**
Fase 20 - **ZSEIRCFK**
Fase 21 - **UJSFKVKU**
Fase 22 - **JSEJSEIR**
Fase 23 - **DGNCWMYR**
Fase 24 - **DHPFDYQA**
Fase 25 - **AABDHODY**

Gil Afonso de André Jr.
São Paulo, SP.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.

ENERGIA QUE DÁ GOSTO.

QUALIDADE E CONFIANÇA
NESTLÉ

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

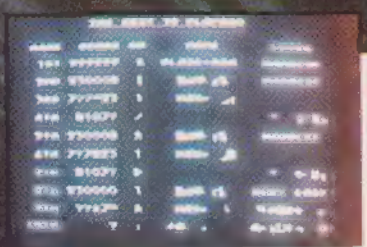
A galera continua detonando nos controles e, mais uma vez, chegaram muitos recordes de jogos novos, sem falar nos que foram quebrados. É isso aí, galera! Continue participando. É só tirar uma foto do seu recorde ou da tela final do game e mandar para a redação. Não se esqueça de escrever atrás da foto o seu nome, o nome do game, o sistema e a pontuação obtida. Você pode ser também um dos feras da nossa galeria.

SUPER NINTENDO

THUNDER SPIRITS - Equipe Fox Games - Terminado
THUNDER SPIRITS - Bruno P. Guerra - 1.881.390
PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.846.070
ACTRAISER - Bruno P. Guerra - 999.900
THE ADDAMS FAMILY - Bruno P. Guerra - 99.999.500
FINAL FIGHT - Ricardo Hara - 4.497.333
STREET FIGHTER II - Heriston O. Yamashiro - Terminado (nível 7 sem continue)
DRAGON'S LAIR - Rodolfo B. Possuelo e Eric Cavalcante - 999.800
SUPER ALESTE - Sérgio Ricardo de Assis - 5.673.200

NINTENDO

CASTLEVANIA II - Leonardo Florêncio da Silva - Terminado
BATTLETOADS - Leonardo F. da Silva e Samira F. da Silva - Terminado
BUGS BUNNY-BIRTHDAY BLOWOUT - Carlos Augusto Albach - Terminado
PREDATOR - Cristian Rodolfo de Oliveira Dantas - Terminado
BATMAN - Dionísio Cason - 3.081.400
1944 - Dionísio Cason - 1.511.200
ARKANOID - Ubaldo Araújo Silva - 999.200
WOLVERINE - Marcos P. Pinto e Renato A. N. Pinto - 140.150



MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II - Mauro C. A. Cardoso - Terminado
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE - Andréa A. Maia - Terminado
STREETS OF RAGE II (JAPONÊS) - Cristina de Moura João e Daniel de Moura João - 999.999 (nível **HARDEST**)
TMNT: THE HYPERSTONE HEIST - Fernando de Siqueira Alencar - 1.183
TAZ-MANIA - Dionísio Cason - 22.471.995
TOKI GOING APE SPIT - Dionísio Cason - 20.080.000

MASTER SYSTEM

SONIC THE HEDGEHOG 2 - Daniel Francoy - 1.575.100
ASTERIX - Dionisio Cason - 3.492.600
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Dionísio Cason - 9.999.920
STRIDER - Laurentino da Costa Lorite - 34.920
ALIEN 3 - Paulo Roberto Nunes de Souza - 66.570
BATTLE OUT RUN - Isabel da Costa Lorite - 204.500

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarl
Colaboradores:
Toni Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, Fernando Paternostro Araújo, Betto D'Elboux e Mário B. Câmara Filho.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte)
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação)
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica)
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Luiz Eduardo Grecco
Representantes SP:
Angela Taddeo, Silvana Amato, Maria Silvia Varella e Antônio Carlos C. Silva
Gerente de Novos Negócios:
Marcos Barros
Coordenadora de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete M. Leite
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte)
Laércio da Silva (Tráfego)
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager B. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP. 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.
VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press, Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: DosGrat - (041) 246-851*

ANER

MAIO/93

HR-D671M - DUAL-SYSTEM PAL-M/NTSC, EFEITOS ESPECIAIS E CÂMERA LENTA, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇA, PROGRAMAÇÃO COM DUPLA INDICAÇÃO, D.A. 4 HEAD.

Na tela do TV e do Controle Remoto, o resultado da mais alta tecnologia.

Você ouve e lê muita coisa sobre videocassete – novos recursos, lançamentos, sistemas inovadores, tudo incrível e fantástico, mas nada tão importante quanto ver o resultado na tela.

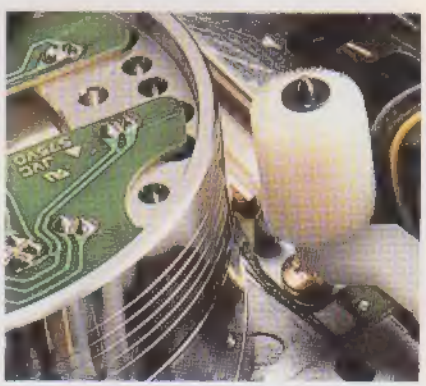
Na imagem nítida e real dos novos videocassetes JVC, você vê o resultado da precisão das 4 cabeças de corte ovalado com Double Azimuth, mesmo na reprodução com efeitos especiais. Para garantir sempre as melhores condições de funcionamento, um inovador sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado automaticamente ao colocar ou retirar a fita do vídeo. Quando você opera um dos novos JVC, vê mais ainda – Seleção automática de sistema PAL-M/NTSC; reprodução ■ gravação iniciados através de mecanismo de resposta rápida – 1,3 segundos após o comando; localização automática de trechos determinados e de pontos gravados ou não; repetição automática de toda a fita ou de apenas um trecho selecionado; e possibilidade de até 8 programações dentro de 1 mês.

Além de conferir tudo isso na tela do TV, você pode programar e acompanhar as principais funções do vídeo através do Controle Remoto com mostrador de cristal líquido. Com ele, você comanda seu vídeo à distância, confortavelmente instalado, enquanto confere tudo de perto, na palma da mão.

Agora se você só acredita vendo, ligue para a Tecnovideo ou visite nosso show room para conhecer os novos vídeos JVC. Com Garantia de um ano e Assistência Técnica Autorizada para todo o Brasil.

JVC. Tecnologia que salta aos olhos.

GARANTIA 1 UM ANO



Cada vez que a fita é colocada ou retirada dos novos vídeos JVC, o sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado.

HR-D651M - DESIGN AVANÇADO DE DIMENSÕES COMPACTAS, DUAL SYSTEM PAL-M/NTSC, DUAL - SCREEN PROGRAMMING, D.A. 4 HEAD, CÂMERA LENTA E EFEITOS ESPECIAIS, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇAS.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA
TECNOVIDEO®
CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011) 816-6431

JVC®

Depois do sucesso doTPC 1, 2, 3 e 4, a Dynacom orgulhosamente apresenta o Joystick TPC-5. Sua missão: deixar o SUPERNINTENDO* e o SUPERFAMICOM* de 16 bits ainda mais super.Para isso, o TPC-5 conta com 6 botões de ação multicoloridos (A, B, X, Y, R e L), botão direcional com manche removível (tipo Arcade) e com sistema turbo que nem os importados têm. O Joystick TPC-5 tem design anatômico e é super resistente. Ideal para o destruidor que mora dentro de você.

JOYSTICK TPC-5: A MISSÃO.

PARA SUPERNINTENDO* E SUPERFAMICOM**

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marcas registradas de terceiros